THEKINGOFPOCKETGAMES VOL. 200

200 程章巨大地区 集印花 得掌机

易附 101 ~ 200 辑游戏索引



纪念特企

新。百辑回首

——《掌机王 SP》的 200 辑

五大攻略

梦纫之星在线2 PSW

肉乱神乐 忍者对决 少女们的证明 ***

雷顿教授与超文明A的遗产。

光明之舟 PSP

忍者龙剑传》2加强版 🕬

200 辑纪念特刊 内文再增 32 页!

研究中心

III GB挂领

《掌机王SP》200辑大抽》

集印花,得主机!诸多精美周边等你拿 降低得奖门槛的全新抽奖规则

参与规则

一、请注意收集《掌机王SP》Vol.200~202 的三辑抽奖印花, 印花将位于"掌门人"栏目第二 页的页角处。

二、本次奖项共分4个等级,按以下详细将满 足条件的相应印花贴在202辑附送的回函表上,填 写好个人信息并按地址寄出,即可参与抽奖活动。 1. 收集齐全三辑的印花,可参与所有级别的奖项抽取。 2.收集其中任意两辑的印花,可参与二等奖与三等 奖的抽取。

3.收集其中任意一辑的印花,即可参与三等奖的抽取。

三、我们将在204辑上公布所有获奖者名单。 四、202辑回函表复印有效、印花复印无效。 如果你收集了三枚印花却对主机不感兴趣,则可以 复印回函表,将印花分开粘贴并寄出,可提升自己 的中奖机会。

3DS/PSV两大掌机任选一台

PSP掌机一台

由小编签名的正版3DS/PSV游戏一张

三等奖 60名

公職精美实用掌机周边

北次活动由印通公司全国密助

※活动解释权归《掌机王SP》所有



北诵PSV硬胶保护套(TPU材质)



北诵中国风保护胶套



北通PSV装甲保护壳(PC材质)透明



北通中国风晶透水晶盒



通阿修罗TE无线手柄



北通动力堡垒移动电源



电源线线(Lightning版)



新·百辑回首

文 胧月 美編 咕噜 协力 LIKY、马修、阿鲁、苍穹

《掌机王 SP》的 200 辑

4年半前,《掌机王 SP》的 100 群特刊在众编辑的协力下顺利诞生,当时脱月到编辑部不过才 3年有余,虽然资历上半新不老,但主观感觉已经工作了很久。然而又是 100 辑过去,反倒没有那种时光荏苒的感慨了。制作 200 辑特刊时需要联系许多离职编辑、常驻撰稿人以及游戏界的朋友,这才觉察自己原来曾和这么多人共事过。我现在的年龄似乎还不足以老气横秋地感慨人生,只不过确实感同身受地觉得,人一生里的下一个十年总比前一个过得快。也许主观时间上再过不久,300 辑就到了。LIKY 提醒我说以后的事情以后再考虑,为了不让下一个 10 年,下一个 100 辑转瞬即逝,这可能是不错的办法。



3月12日

106 辑上市,《掌机王 SP》迎来历史上第四位女性小编伊娃,开辟新专栏"iPhone 进行时",是目前"便携领域"栏目的前身。就在伊娃亮相的前一天,即3月11日,任天堂官方宣布 NDS 系列掌机全球总销量突破1亿台。

2009

2008

SP

掌机王

12月11日

《掌机王SP》 101辑上市,新的历史 就此开始。为了让外方 更为丰富,当时流责。 正在实行"轮流责名" 的制度,即让责责名一人编版时全权负亲身体 的策划,顺便亲身像 一下责编工作并 面上那么轻松。

4月1日

Koei 和 Tecmo 两家厂商正式合并,新公司名为 Koei Tecmo Games。



6月3日

《掌机王 SP》制作秘话

Stage

"开会"常用来讽刺职场人浮于事——喝茶看报开会。老总与女秘书打得火热时,若家中糟糠打来电话,会急不可耐地挂掉并回复"在开会"。开会是如此地不受群众待见,却又的确是工作中不可缺少的一环。掌机王的小编们开会很有效率,讲究一个"快"字,重点是会前的准备工作往往会花上好几倍的时间。

这里要引出一个"责编"的概念。责编即整本《掌机王 SP》的负责人,监督全体编辑完成一本书从纸面到光盘的所有内容,听上去是标准的只吃饭不做事的反派角色有木有?啊,大家等一等,我去开门收下纯净水。(10 分钟后)

咳,大家好,正如前文所说,责编是如此地平易近人,除了要主持工作会议外,还兼顾送水、查电表及药店促销,可谓相当辛

苦啊! 言归正传,开会前,首先需要全体文编提交当期的工作意向,由责编审查。《掌机王 SP》中的固定栏目都有专门的负责人,类似 RPG 中的各项职业,擅长搓火球的的魔法师阿鲁当然要携着数 TB 的爆乳图承担"游戏美图秀";莺燕环绕的酷洛洛会藏起99个妹子的电话号码,然后小气巴拉地在"游俏小筑"里放上仅仅一名女玩家;带路党毛老师自然是"轻松日语教室"了。如此类推,每一本书中将近一半的内容是无需特别安排



6月17日

阿鲁在当天上市 的 113 辑中转为正式 小编,《掌机王 SP》 新的吉祥物诞生。



1月29日

农历牛年的最后一本 《掌机王 SP》, 即 128 辑 上市。过年的喜庆气氛中 夹杂的伤感,是洋葱和嘟 嘟两位女性小编的离开。



2010

7月30日

阿鲁在116辑上 开辟新专栏"宅回首", 有了自己的 一亩三分 地。宅回 首是个长 寿的栏 目, 直延续 至今。

10月29日

作为对 10 月 1 日正式上 市的 PSP go 的回应, 任天 堂公布了 NDSi 的改良机型 NDSi LL。该机型相比老版的 NDS,除了保留了 NDSi的

摄像头功能外,特别将屏幕加大到 4.2 英寸。如今的 3DS LL 也按此法炮制。

的,由众编辑各自发挥。时效性 很强的内容, 比如游戏的特快、 攻略,以主动领任务为主要方式, 特快相当于村长任务, 攻略就是 集会所任务了,可惜我们的责编 实在没有集会所的 MM 萌!

开会时由责编公布所有任务 的领取情况,并提醒一下完成要 点。这里有一个商讨环节,即由 其他编辑对这项工作提出自己的 一些意见,旁观者清的名言依然 适用。会上还会宣布每一辑的截 稿日期、交厂(即书本文件交印 时的最后确认)编辑名单,有时 临近黄金周、春节等日子, 为了 及时让书本上市会出现强制缩短 制作周期的情况,这意味着众小 编每天必须加班更长时间,于是 大伙更恨责编了。等一下,门铃 又响了 ……

3月3日

129 辑上市后, 惟一的男性、元老美编 紫枫离开编辑部。



羽纹于130辑离 开编辑部, 与嘟嘟开 始新的人生——这个 秘密如今可以公布了。

3月23日

任天堂公布次世 代掌机 3DS,此时虽 然只有暂定的计划名 称,但标志着掌机新 老交替序幕的揭开。

3月31日

3月17日

《掌机王SP》 131 辑上市,美式游 戏玩家兼桌游达人盲 先知离职。





5月1日

新小编酷洛洛于 133 辑加入, 酷洛 洛来自前著名游戏论坛 Level Up, 技能 全面人脉广, 尤其擅长创造原创词汇供 大家一乐, 如"过桥拆河"、"鸡蛋打飞"。

2010

5月15日

《掌机王 SP》134 辑上市, 胧月最为尊敬 的前辈雷伊离职, 但继 续撰写小编寄语。2010 年上半年的人员流动相

中工于中的人页流动相 当激烈,好在离职编辑都只是退居二线,在 其他行业的业余时间为本书供稿。



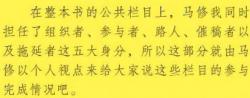
6月4日

阿鲁的同乡自 菜转职为正式小编 全体小编更换新版 小编形象。本辑 行了全新改版,"游 人望远镜"、"吐 槽记事簿"和"游 戏边缘地"等专栏 开张。



《掌机王 SP》制作秘话

Stage 2nd



掌门人: 这栏目一开始是我独自负责,后来改为大家提交内容时每辑都要催,不过时间一长,大家也就都习惯了,现在更是能及时上交。而除了提交内容,后来还陆续增加了众编参与回复吐槽以及"掌门话题"、微生活这些子栏目,参与度么,大家看每辑"掌门人"就知道啦。

小编寄语: "小编寄语"的跟催同样不可避免,不过现在好多了,到日子直接去文件夹拷大家的文本就可以了。不过美编这面还是要提前提醒,毕竟小编寄语是临近截稿日才收、而这段时间美编们的忙碌程度又不亚于文编,提前说才能保证小编寄语顺利收上来。 万花筒: 万花筒是令本人非常头疼的一个栏

目,大家提供的都非常精彩,而我偏偏又不

大关注动漫周边这些游戏边缘的东西, 所以 难度可想而知, 但最终还是会找一些偏门古 怪的东西交上去。

黄金眼: "黄金眼"一开始是大家均摊,后来改成了现在的一个主笔、两个参与的形式,这样分配其实比以往的均摊更科学,玩得最透的人担任主笔详细评价,而参与的编辑则可以从某个角度来切入简评。

FAQ 电台: 几乎每辑"小编寄语"和"FAQ 电台"都选在同一天收稿,这就叫默契!至 于完成情况,没说的,毕竟篇幅短而小编们 又天天泡在游戏里。

吐槽记事簿: 开始吐槽前负责人会把主题告诉大家让大家准备下, 等到吐槽开始, 大家就有备而来, 七嘴八舌地聊得轻松快乐。而鲁叔一直有个执念: 就是把美编也拉进来一起热热闹闹地聊, 因此在话题选择上也尽量照顾到游戏动漫接触较少的美编。

美图秀:这部分的参与是放出图来,不同的 主题指定不同的编辑进行吐槽评论。对于美



6月15日

任天堂公布 3DS 的详细规格,以及豪华的游戏阵容。同期上市的 137 辑由新画师 MILK 绘制,主题为 3DS 主机少女。MILK 从此成为《掌机王 SP》原创封面的御用画师。



8月12日

新小编苍穹于 140 辑加入,4 位美编从本辑开始拥有了正式小编形象,从此参与小编寄语的撰写工作。



2011

1月27日

在 PlayStation Meeting 2011 发布会上,索尼公布 PSP 的后续机种,当时命名为 NGP 的该掌机即是日后的 PSV。

2月26日

任天堂次世代 掌机 3DS 发售。154 辑《掌机王 SP》上 刊登了该次世代主机 第一篇游戏攻略—— 《战国无双编年史》。



4月1日

SCE 社长兼集团 CEO 平井一夫升任索尼集团副社长。

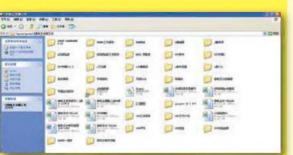
2月24日

伊娃离开编辑部,仍继续撰写小编寄语;美编紫血漪离开编辑部。

3月11日

4月20日

销售不畅的 PSP go 停产。



图,编辑们自然是来者不拒啦,有心的还会把美图直接拷贝到自己的电脑里保存起来。

专题企划: 虽说"专题企划"一般是一个人完成,但现在游戏这么多而编辑即便是骨灰级玩家阅历依旧有限,因此大家帮忙完善结构还是必不可少的。而除了创意或细节征集,有的时候大家还会直接参与到专题写作之中。

口袋光环: 比起以上栏目, 口袋光环绝对称得上是大型公众栏目了, 涉及到本辑特快、攻略的基本都要去做,还有的视频要编辑翻译……这部分可以说编辑们每辑制作的一个重点任务。详细的请看光盘制作部分。

4月27日

截止到本日, PSP 各机型全球总销量突破 7000 万台, 虽然相比 NDS 还有一定差距,不过依旧是一台非常成功的掌机产品。

7月1日

美 编 Sienna 于 161 辑加入。



8月11日

3DS 从 25000 日元大幅降价至 15000日元销售,此 举是3DS由反响平 平转向火热大卖的转 折点。

8月16日

PSP 新 机 型 PSP-E1000 公 布, 该机型的卖点是售价 低廉, 不过阉割了联 机功能, 因此在国内并无反响。

6月3日

据说是伊娃铁 杆粉丝的新小编半 夏于 159 辑加入、 这是历史上的第五 位女性小编。《掌 机王 SP》从本辑开 始再次改版, 页数 从原先的 192 加到 208 页, 新增 3DS 专栏"三次元空间"、 DLC专栏"下崽 工房"、V家专栏 "Vocaloid 通信"、 声优专栏"现声研" 和《女神转生》专 栏"新宿巴别塔"。



9月7日

Capcom 公 布 第 一款登陆任天堂掌机的 《MH》作品《怪物物 人 3 G》,本作于年末 在 3DS 上发售。在 5011上, Capcom 继 续 宣 布 3DS 版《怪物猎人 4》, 这意味着国内玩家对惯。 作为旗舰级的战略产品, 《MH》的离去对 异是致命打击。

《掌机王 SP》制作秘话

Stage 311

这是一个处刑环节,即在新一辑印刷出的《掌机王 SP》送抵编辑部后,由所有编辑对照实体书挑出其中的错误或缺陷,加上网络上读者即时反映出的问题,各自整理成表格上报责编。

错误指的是板上钉钉的硬伤,如错别字、错误翻译等,其中最严重的

10月22日

继《NDS专辑》、《PSP 专辑》后,掌机王的全新 掌机专门志《3DS 专辑》 第1辑上市。



10月1日

MMV、AQ Interactive、 LiveWare 三家游戏公司正式 合并,新公司名为 Marvelous AQL。 是攻略内容错误, 出现频率虽低, 但对编辑 部和编辑个人都是灾难,发现后是毫无疑问 要对负责人予以口头批评和经济处罚的。特 别严重的错误其处罚力度之重、大概是普通 读者想象不到的,有一句打趣的话是"花半 个月写的一篇攻略, 因为这一处错算白忙 了"。

缺陷则是非决定性 BUG, 但又有改进空 间的部分,集中在版式部分。比如版面的底 色是不是再淡一点,这行标题是不是变个颜 色、放大字体等等。有时印刷厂会出现装订 错误、印刷偏淡/偏亮、掉页等问题, 这是 小编无法直接解决的事项,需要专门的联系 员与印厂沟通。当然,一旦有制作出色的内 容或版式, 也会向对应的文编和美编予以嘉 奖, 总的基调还是反省和总结。

乍听起来如此白色恐怖的评刊会,实际 上也确实是《掌机王 SP》制作过程中最为严 肃的一步。或许有读者会问, 最严肃的难道 不是截稿日?别说,还真不是,后文详表。





10月28日

来自原《PSPe 族》的新小编纸鸢于 169 辑加入掌机王集 体, 精通 PSP 和各种 数码产品。

1月17日

游戏公司 Hudson 与 Konami 合并, Hudson 社名消亡, 但仍继续沿用黄黑 相间的小蜜蜂 BANNER。

2月1日

平井一夫 就任索尼社长 兼 CEO。

2012

12月17日

索尼次世代掌 机 PSV 发售, 当天 有半数小编驱车前 往香港,不惜被JS 痛宰也要抱回机器。 此后上市的《掌机王 SP》174辑刊登了



该次世代主机首批游戏攻略特快-《真·三国无双 NEXT》、《未知海域 黄 金深渊》、《真·恐怖惊魂夜 第11个来访者》、 《忍道2散华》、《大众高尔夫6》、《苍 翼默示录 连续变换 扩张版》、《山脊赛车》、 《梦幻俱乐部 ZERO 携带版》等多款首发 游戏。

3月13日

游戏公 司 Spike 和 Chunsoft 合 并, 合并公司 名称为Spike Chunsoft_o

2月15日

另一本掌机专门 志《PSV 专辑》第1 辑上市,由《掌机王 SP》和《游戏机实 用技术》联手打造, 参与人力创历代刊物 之最。



4月18日

7月28日

至 1.9 倍。

3DS 的 大

屏幕版改良机型

3DS LL 发售, 屏

幕相比初版扩大

在这"死要发"的日子,《掌机王 SP》180辑上市,小编形象由封面画师 MILK 全部重新绘制。

12月20日

从 196 辑 开 始, 《 掌 机 王 SP 》 再次大幅改版,内文页数大幅增加至 288页,并打破8年多以来的半月刊 传统,变为以20天为周期的双旬刊。

面临销售困境的 PSV 正式降价。3G 和 Wi-Fi 两种机型均 降至 19800 日元, 不过该降价举措仅针 对日版主机。





《掌机王SP》 迎来 200 辑生日,站 立在新的起点。



2018

《掌机王 SP》制作秘话











如果说"特快专递"算是《掌机王 SP》制作流程中的小 BOSS, 那"攻略透解" 就可以算是大 BOSS 了。一款新作上市,文 编在拿到游戏后不但要玩、还得玩得精,不 但要写、还得写得快。篇幅较少、旨在介绍 游戏的基本玩法的特快有时候可以消耗一定 的稿费、召唤 NPC——撰稿人来帮忙解决, 篇幅较大的劲作攻略就往往需要编辑们亲自 上阵了。

BOSS 的属性——游戏类型不尽相同, ACT、RPG、FTG 等各式各样, 攻略时自然也 要派上能力倾向不同的文编才能应对自如, 比如日语系出身的胧月对AVG有很深的造诣、 酷洛洛是部门里为数不多的打枪类游戏玩 家、乌冬则是两大怪物级游戏《MH》和《PM》 的达人……当然还有白菜老师这种各项天赋 点都高得吓人的全能型角色。(不如下次让

他写一篇橄榄球的攻略试试?)BOSS的体力 值——通关时间是开工前较难预判的,而且 战斗的时限——游戏到手至截稿日之间的时 间也长短不一。时下的大多数游戏都具有丰 富的要素,在遇到流程较长的游戏时,熬夜 加班赶进度是免不了的, 而《怪物猎人》这 种作品更是需要多名文编齐上阵才能在限定 时间内将其搞定。在BOSS战开始前还需要 进行一些准备工作,比如翻看相关的"前线 狙击"报道,明确作品的世界观、人物关系 和专有名词翻译等。如果是重制版游戏,事 先将原作通关可以让流程了然于胸,对撰写 文章大有裨益。特技方面, 文编们除了有外 语、文笔和熬夜等基础技能外,有些人还带 有图片修饰、校稿光环、大幅超页、卖萌捅 篓子等稀有技能。装备方面,游戏卡带和对 应的掌机是必不可少的, 3DS的游戏截图都 需要用相机进行屏摄,如果是写家用机游戏则需要给电脑配上高清采集卡,此外部分文编还有自己的独有装备,比如苍穹就习惯用纸和笔写下游戏系统部分的大纲再进行整合

在攻略撰写结束、美编完成排版后, BOSS 战并不算获胜, 文编还需仔细地进行 校对, 错别字、排版样式、相关配图等都已 要逐一复查。电子游戏是一种娱乐项目。但 当游戏成为工作时就不能抱着娱乐的心。当做 事, 撰写攻略是一个严谨求实的过程。当读 者们看到一篇条理清晰、实用性和可读性俱 佳的游戏攻略时, 请通过回函、邮件等方式 向负责的文编表示赞许,因为这是一场艰苦的 BOSS 战后最好的回报。



▲除了掌机外,一台电脑+一台相机就足以完成文编的 各项工作了。

《掌机王 SP》制作秘话

Stage 5th



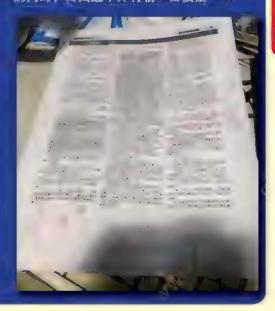


校稿是个相对枯燥的活,对于熟于编辑而言,相比专业知识的运用,更多要求的是眼力。得亏我们是一帮玩家,懂得化精燥为神奇,通过各种办法让校稿也充满"满戏性"一常见手段一,校对时发现问题,是不是现色彩浓郁的批注。此法尤其适用于透明色彩浓郁的批注。此法尤其适用于透明的人类的一种。如果你看到这种句子,会是什么反应?想不想把写过这种句子,会是什么反应?想不过我们变更是取文字打交道的墨客,不能这么野蛮给他加批注吧

"你怎么知道老奶奶要过马路》 "人家没问你名字吧?" "红领巾你妹啊!"

大家可以想象这是何等严酷的环境,你 以后还敢出这种问题吗!

如果说手段一还比较温和《众人、拍桌,这还温和》,那么公开曝尸的手段二则更有羞耻 PLAY的成分。 半夏。可以不要用这么村的字眼吗》 人 众编辑拥有一个工作为通群,不知从何时起,某小编觉得加批注不够过瘾,开始将校对出来的"肉除"问题直接贴在群里,再配业大笑的自制表情。常用表情除了金馆长、悠嘻猴这些高流行度的外,近来也开始用综艺节目里的艺人截图了一切高额说过,出来混,早晚要还的。开心被人的同时,每归逃不开有朝一日被被



《掌机王 SP》制作秘话







每一辑的"口袋光环"也是《掌机王 SP》的一个重要组成部分,一般来说在工作 安排会上大家就要先讨论一下大致内容。比 如当期"劲作直击"是什么游戏,"新作特 搜队"又是哪个编辑负责录制哪个游戏等等, "新动一刻"介绍什么新番,这些基本属于 当时可确定并分配的内容,而像"游戏展望 台"部分,这个栏目收录的全部是官方的最 新 PV 宣传影像。所以就要随时关注随时分 配了。平时 LIKY 就会关注官方的更新,只 要一有新的影像公布就会立刻下载, 然后交 给熟悉该游戏的编辑加字幕、加解说。当然, 其他小编看到新影像也会随时提醒 LIKY。

"新作特搜队"是一个需要小编亲自试 玩演示的栏目,一般当期做了攻略或者特快 的游戏都会收录进光盘的这个栏目。由负责 攻略或者特快的小编来亲自演示。由于目前 还没有 PSV、3DS 的视频输出装置。所以这 两个平台的游戏演示时就只有"屏摄"了

当所有内容都做完后。就要进入最后的 审碟环节了, 所有小编聚到一起, 将光盘从

头到尾先看一遍, 发现了错误时, 比如字幕 错误、画面变形之类的, 我们就要及时改过 来。审碟是一个很欢乐的过程,因为大家事 先对其他人做的内容也是不太了解的, 所以 在观看的时候经常会对其他人的东西猛烈吐 槽,尤其是各小编亲自演示的"新作特搜队" 部分常常会成为大家的猛攻点, 所以后来我 们也专门将大家审碟吐槽的欢乐过程录制成 花絮收录到光盘中。



《掌机王 SP》制作秘话

mal Stage

三师 当期的所有稿件必须在过一天东戏社 是后由海绵绵打产企部市器和追求。 **使和公共在已成惯例** 的象带来编辑部的。 有页法 建精果单全有亚少克美的休息日 **有理构上语的功绩**。一页文字,连续会员是 之人生計一與瞬间臺灣安華可景 一切稿件 · 高臺廣線 放射完單 以直列能量 届过机。 1.此 是说,主责编署完自己的稿子前,编辑们都

「是是是「1」 「編集」」とは有更高的程子 色需要在其他编辑都改精定体后并会去数 上月 別陳上 六月 12. 京新四名美術 **叫从北起使伏佛设其攻穑的情形**。 这是何条

文稿需要 支端 在美编的集合 《 模拟工 // 三扇的道理 下環介上電池 管梯排版软件 为酷浩清 马移会直辖上机操作 美頭贝爾 在一连担信技术原列 所以他们是受美绪情 基礎水準分支線逐是自標準着積銀禁止 主美编电脑师 加美编错误之处 前操作 基據的美術代方修改 立几局样有差别 止 **司斯鲁直攻等金长尺在尼尔墨上方旗点出** TENTE DE L'EST DE L'ANDRE L'AN 文稿完準后就是恢日第一目录需要所 文编根据草版来确认自己的页数是否正确。 确认再课后,多事版上读出的页码填写是 EXCLL类格片。由表编统一整理 出现个别文编确以草版不太细致。非数表纳 需要再花二十一、对重做草版的情况。更纯 生气之余。则是淡亮和大家的有项



《掌机王 SP》制作秘话。

Happy End

好不容易熬完了截稿(或者变) 局。 自然得慰劳自己一番,最直接的方式就是找 家味道不错的饭馆大快朵颐,要说小编们共 同感兴趣的东西、吃可以算做其中一 是什么火锅店啊。寿司店啊、州菜馆啊这些 地方就成为了一小提不明真相的小编们的豪 集地,这其中被小编们"吃垮" 小编们爱 吃的店,最后因为各种原因没开了,我们戏 陈该店被吃垮了)的店铺也不在少数。

酒足饭饱后总得找点乐子吧。没错。 话说得好,饱暖思 那啥来着,虽说我们 勉强算得上构建精神文明建设的重要一环, 但作为一个自然人,总得有各种各样的欲望。 咱们也不能脱俗,于是一群人就会前往小情 侣们经常出入的秘密场所 电 影 院。 在难得的休息日,看上 场当前流行的电影。 陶冶情操的同时也放松了身心,震撼视听的 过程中洗礼了灵魂,绝对是我等低收入群体 闲暇之日休养生息的最佳方式。

当然。作为一名专业的游戏玩家。即便

实在休息日也是会不断镖炼自己在游戏方面 豹技术的。看完电影后不少小编都会选择重 新返回游戏的世界。比如毛老师就会回家剧 《DNF》的副本。酷洛洛会沉迷在《梦幻之 夏 OL2》和一大堆游俏小妹之中、半夏会跟 她的粘土人玩"换身体部件"的游戏。乌冬 则会返回单位。借用单位超快的网速和日本 玩家在《高达对高达》的世界里竞技。本人 以前会跟着胧月等人一起玩玩(三国杀) 偶尔也会到街机厅看毛老师玩《鉄拳》虚杀 稿人 不过在回家养病期间沉迷上了街机的 《DJ Max 施风3》,现在只要遇到一大段 空闲时间。肯定是第一时间跑到街机厅去。 对着钢化玻璃戳个瘤(游戏是触屏玩法)。 总体而言。截稿后小编们的生活还是非常丰 宫的 并没有太家想象的那样宅



这篇半介绍半调侃性质的百辑回顾,由 LIKY、马修、胧月、阿鲁和苍穹 5 人协力完成。由于泄露了诸多企业机密,且责编的膝盖早被射穿,所以我实在不清楚该文字能否顺利发表,如果大家居然真的在《掌机王 SP》的 Vol.200 辑上看到了,那就亚克西一下吧。

我们在主刊上看了那么多制作人在微博和博客上的留言, 现在我们不妨换个角度,来看看小编们的微博和贴吧上一般会 说些什么话题吧。



《字机王SP》小编 经常巴结萌帐子。

酷治治最爱两件



PSV版《梦幻之星在线2》挺流畅的。

2月28日



又到了介绍 《掌机王SP》"游 俏小筑"嘉宾的时 间了。人们总说萝 莉有三好,这次199 辑的嘉宾拆骨@聪明 睿智骨 可是标准的 萝莉身哦(152cm, 29.8kg)。另外拆骨 也是一名AKB粉,推 的是玲奈、柏木、

mayuyu、白菜还有虎牙。不知道有没有人想和她 交流一下AKB、换换生写之类的呢? (笑)

3月3日

新浪微博: 酷洛洛SP



LIKY

《字机 ESP》老编 同时是一名好爸爸

在AGS上曾接受过稻船蜀黍的签名水 晶框,所以《灵魂献祭》是一定要支持的 了,感谢基友UCG的洛克,一起入了共斗

3月7日







新浪微博: 麦兜他首HB

《掌机王SP》历经200辑,和读者的支持是分不开的,随着交流方式的不断进化,小编与读者 们的距离也越来越近,而贴吧和微博无疑是近年来最好的交流平台,于是小编们也慢慢开始混迹其 中,一些有意思的言论和吐槽也就随之出现,下面就为大家节选部分小编2012年期间在百度贴吧的发 言、苍老师和鲁叔的出镜率俨然已经沦为贴吧的吉祥物了

当3DS上出了《新·深爱》的时候, 多少有 爱人士会第一时间入首发、入限定呢? 你入没入 我或许不知道, 若要问撸叔是否定了限量版…… 嗯, 你猜?



我是订了呢, 还是订了呢, 还是订了 呢? 你们猜

不过入不入是一回事, 毕竟有的是用来玩, 有的是用来收藏……像九老师是毕竟要用妥妥 的, 至于撸叔嘛……你再猜?



九老师肯定要用,至于我用不用嘛……

不知各位是否还记得贴吧上的一个游戏帖 呢?是说当你身处《生化危机》的世界观时,你 靠你的头像能活下来么?唉……本人头像是松井 玲奈……能为她死也不错的说。



■■ 我这头像是《乡村爱情3》里豆腐厂打 工的一个村妹……怎么办? (这是马修 / 在贴吧的ID)



我有钢盔和抱枕, 我怕谁



穿着盔甲的鲁叔面对丧尸大军 必然是抱紧镜的抱枕和虎牙的生写真 用颤抖的声音说:

"等等,雅蠛蝶,雅蠛蝶啊,我的肉真 的一点也不好吃啊"

对了, 你在家睡觉的时候, 用不用抱枕呢? 记得有位亲发了一火星图。

日眾議院通過**動漫婚**



嗯,这火星图不是重点,重点在于,某编的 纯洁度让我们认识到他是多么的绅士啊



所以现在你们总算知道 鲁叔和他的抱枕已经那啥了吧 74-70



口胡、我们是很纯洁的人枕关系有没有

在2012年2月26日的时候,上海世贸那边会 来了撸叔心爱的虎牙, 当撸叔知道这个事实之后



主委会是骗纸,明明说的佐藤亚美菜一 行人来的, 害我没抽选, 后来临时换人

所以, 撸叔为了报复一下, 把某期《掌机王 SP》附送的海报给换了,才不会把爱花印成海报 送给你们呢~撸大表示要自己留着用。



,有句话怎么说来着……最好的要留给自 己學(以上纯属口胡)

受土 ト 中野

回顾一个老生常谈的问题, 小编胧月大大究 竟是男是女啊? 新人真的不知道啊……



不用怀疑, 月姐姐的性别就是月姐姐, 和秀吉的性别是秀吉那是一样一样的

夏モニト 明島

以上节选内容来自百度贴吧——掌机 王sp吧,整理、旁白和吐槽部分均为松井 玲奈丸一人负责, 小编在这里表示感谢, 想欣赏完整版请输入网址"http://tieba. baidu.com/p/2159578806" 自行前往。顺便 一提,第一弹小编 \ 语的地址是"http:// tieba.baidu.com/p/1401097985", 由于时 间太过久远(小编形象都还没换的时候 了)。这里就不放出来了。感兴趣的朋友 也可以去看看



《掌机王SP》原资深小编,初始擅长各类角 色扮演和冒险游戏,近年来顺应欧美大势,在动作与 射击游戏上亦有精进。喜欢观察、分析游戏业界,目 前就职于国内首屈一指的IT公司。

最后的战士

也许当苹果App Store中出现第一款游 戏的时候,智能手机游戏的命运就已经被悄 然改写。之前我们总是对JAVA、塞班的游 戏不屑一顾、后来《愤怒的小鸟》、《水果 忍者》等iOS、安卓的轻度休闲游戏,用惊 人的下载量证明了智能手机游戏的巨大用户 资源: 而最近我们可以发现, 智能手机游戏 已经开始在实打实的收入数字上笑傲江湖。 Gungho的《仙境传说 奥德赛》在PSV平台实 体加数字版的销量不过区区10万,但一款低 成本的《智龙迷城》(Puzzle & Dragons) 却有着月收超5000万美元的成绩,成为当今 最赚钱的手游: 我们熟悉的那个Square Enix 近年在传统游戏市场屡屡碰壁, 殊不知一 款卡牌手游《扩散性百万亚瑟王》却红遍日 韩, 以至于被玩家戏称为"手机游戏开发 商"。智能手游来势汹汹,如此一来,我们 一直所坚守的传统掌机游戏, 反倒沦为了 "异类"。

不论是3DS,还是PSV,目前都不可避免 地遭受着来自智能手机游戏的冲击,任天堂

所标榜的简单乐趣,在上手门 槛几乎为0且免费的大量休闲 手游面前不再具备竞争优势; 而PSV的高性能,面对一年N 次更新的移动终端设备显得那 么绑手绑脚。以至于有砖家大 胆预言,"3DS和PSV将会是 掌机的绝唱"。

先不论这种观点是否正确,我们不妨来看看目前智能手游的主流趋势。智能手游市场经过一轮又一轮的洗牌,市场主流逐渐从最初的轻度休闲游戏、到后来的SNS经营类,再向现在以卡牌为依托、以数值和收集为玩法的RPG过渡,但我们也可以发现,这三个阶段中的不管哪类主力游

戏,与目前掌机上的主流游戏类型是不存在 重叠性的,即传统掌机游戏的最核心竞争力 尚未被撼动,也可以这么理解,传统掌机最 难能可贵的成熟游戏理念、以及对游戏玩法 的执着追求,目前的手游市场还未有很好地 体现。不仅如此,智能手游开发商对于游戏 的态度就注定他们在短期内无法取代传统掌 机游戏,目前智能手游中的很多作品,在设 计上几乎抛弃了游戏性这一最重要的核心价 值,所有游戏系统几乎全是为了做收入而服 务的, 这样的游戏, 必然是无法满足传统核 心玩家的最原始游戏诉求。而另一方面, 目 前掌机平台最流行的作品如《怪物猎人》、 《超级马里奥》系列,对于操作的精准要求 也并非智能手游终端的纯触控屏操作可以胜 任, 想要随时随地体验这样的高品质动作游 戏,对不起,你还是得选择传统掌机。

尽管智能手游对传统掌机游戏的蚕食不可避免,但是现状也许并没有那么悲观,只要坚守成熟游戏性、巩固丰富游戏体验,传统掌机还远未到穷途末路的时候,至少核心玩家这一块的支持是丢不掉的,而这些人群正好又是对传统游戏深度消费的主力。3DS和PSV这两位"最后的战士",守护的不仅是传统掌机事业,也是我们掌中最后的一方游戏乐土。



铭风 专栏

《掌机王SP》原资深小编,最早参与制作 刊物的元老之一。涉猎游戏广泛,擅长各类动作游戏,在经历了3年的编辑生涯后,目前从事游戏开发 工作。



感受游戏乐趣的正确方式

自从3DS的《立体动物之森》推出后,它便成为了本人闲暇时间最主要的娱乐内容。最近查看了一下3DS主机自带的游戏时间排名,《立体动物之森》的658小时远远压制了其他游戏。《动森》的主要内容是与现实时间同步地每天在游戏中收集家具等物品,此外还提供了多种娱乐选择:可以钓鱼、捉虫、进行房间布局和村庄设计等等。玩家还可以通过联机来交换物品并进行交流,这也是游戏被称为"社交游戏"的最主要原因。

说到《动物之森》的最大魅力,除了海量的收集要素外,莫过于十分开放的自由性了。游戏内没有真正的通关概念,没有剧情,没有关卡,甚至没有任何强制性的游戏目的,整个游戏方式和游玩的内容都由玩家自己来掌握。这让游戏的玩法呈现了两个极端,从本人所在群里的情况看主要分为两类玩家。

首先是慢性子玩家,很多女性玩家和新玩家都属于此类。他们都循规蹈矩地按照系统,缓慢地进行游戏。为每天刷新的一两个家具而欣喜,为完成一个小动物的任务而高兴,感受游戏内容点点滴滴的累积所带给自己的感动。

还有不少急性子玩家, 急于体验游戏 内的各种要素。他们疯狂调整时间, 突破游

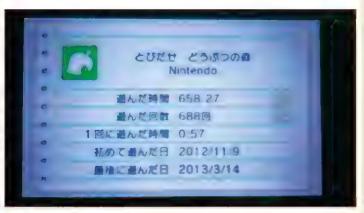
戏在框架上给予的限制,以 几倍的速度积累各种收集物 品。其中也有不少新玩家, 在得知可以如此游戏后加入 了调时间、刷物品的行列。

本人不禁思索,如何才是正确的游戏方式呢?曾 几何时我也是一个急性子玩家。从小养成的习惯就是入 手游戏后只要感兴趣就迫不 及待地通关。这一点到了编 辑部后更是得到了长足的发挥,毕竟要制作 攻略,那尽自己所能快速将游戏通关几乎是 必须的。于是在玩NDS版的《动物之森》时 不但调时间狂刷各种家具,还开了2台NDS互 帮互助,让收集速度大幅提升。

这样的游戏方式显然是有负面效果的,虽然表面上游戏进度飞快,比如别人一个月才能收集的物品你一天就搞定了。但当快速将可玩内容都体验过后,也会感到十分空虚,所以便会放下此游戏去寻找新的游戏和新的追求。一款本该带给你长时间不错体验的游戏被玩家自己压缩到了几天,委实可惜。

比较推荐的方式是,调整好心态,踏踏实实遵循游戏系统。这样不但能延长此款游戏的寿命,也能让优良的乐趣体验得到延长。一款好游戏不能被这样白白浪费,所以在这次的3DS新作中本人循规蹈矩,慢慢玩到现在。

虽然有负面效果,但两种游戏方式本质 上并没有谁是谁非的问题。诚然急性子玩家 急功近利了一些,他们的确是以自己喜欢的 方式体验。玩家惟一要明确的,是自己为什 么这么进行游戏,自己想玩的到底是什么。 毕竟现在各种游戏选择多多,玩游戏也容易 浮躁,白白浪费一款经典游戏的体验机会是 十分不值的。面对诸多的选择,这个玩玩那 个玩玩很容易丧失游戏热情,希望大家都能 够找到属于自己的游戏方式。



GOLDEN EYE IN-DEPTH





每个小编都因为各种各样的原因来到了《掌机王SP》,新入职期间的感受也是五花八门,这一次由笔者来回忆起两年前的点点滴滴。为大家带来一份不一样的《编辑部Review》

M

高中的某次午休,同学用班级的幻灯片放映机播放了UCG的光碟,《大神》的一段宣传片震撼了全班。想来这是我第一次对家用机游戏留下了深刻的印象,之后GBA模拟器在我们班盛行,这也是我第一次接触掌机游戏。《牧场物语》、

《逆转裁判》、《口袋妖怪》、《星之卡比》 ……每一个都那么的有趣。也正是在这段时间我买到了第一本《掌机王SP》,那是第43辑碧奇公主的封面,同时还有偌大的《逆转裁判4》预告,后来也断断续续买了不少《掌机王SP》。大学时在最好的朋友唆使下首发了入PSP-2000,不久又购入了NDSL,真正成为拥有掌机的玩家后,《掌机王SP》自然是每本都不会落下。我清楚地记得买到151辑时是一个下雪的日子,当时正在南



▲151辑的招聘广告是一切的开端,然而真正的契机却是比那还要久远。

大附近的一家小西餐馆等朋友,随手翻看,那个小小的招聘启事就这么映入眼帘。几个看似简单的条件,却也不是那么好达到,当时我指着那个招聘启事对朋友说我想试试,朋友却认为非常不靠谱,还打赌如果成功我可以把西餐馆的东西都点一遍她付款,可惜等我一年之后从深圳回到家时那家小餐馆已经不在,少了一顿任吃大餐真是十分遗憾啊。其实在和朋友打赌时我也觉得没什么希望,那时刚好是《逆转检察官2》发布,笨拙地写了第一章的攻略连同自己的简历一起发到了指定邮箱。过年期间渺无音讯,就当我以为什么都不会发生的时候,却意外地接到了一个电话……

初即象

那个电话正是胧月打来的,在经过了一系 列考核之后, 我终于踏上了飞往深圳的飞机, 下 了飞机的瞬间就觉得这里的空气真是湿得能拧 出水来。当天来接我的是鲁叔和白菜,面对巨大 行李箱, 鲁叔潇洒地把手一背, 可怜的白菜老师 就沦为了行李搬运工。到了神秘的编辑部时已经 是晚上,人都走光了,灯也关着,黑乎乎的办公 室只能隐约看到一堆一堆的宅物、让人颇感震 惊。恰逢当天晚上光碟截稿,一众编辑都在,挨 个介绍之下, 我只记得酷洛洛是那个和杉田合过 影的让人羡慕嫉妒的人: LIKY是个温文尔雅的孩 子他爸: 月姐姐出乎意料地没有飘逸的长发…… 被通宵赶攻略的酷洛洛带到了宿舍, 发现隔壁住 着UCG的一众编辑,大家对我的第一个问题都是 "你打《怪物猎人》么?",对他们来说果然机 友比较重要。后来惊异地发现奈落是我的大学学 长,并且好心地为我煮了一碗面,我和宿舍里的

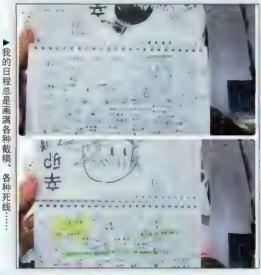


▲被白菜老鲜生到佛很够的巨大行字信和那只调皮的小着。

一只猫(香苗)一起分而食之。这大概就是我对这里的第一印象,有热乎乎的面,有暖洋洋的猫,还有一群会随时掏出掌机和你战几盘的有趣的人。

STANSE P

新人总要面临测试,我的运气比较好最初只 是写一些PSV (当年还叫NGP) 的预测专题以及 简单的特快,然而轻松了没几天,第一份攻略任 务就摆在了眼前——大名鼎鼎的"《工作室》系 列"。据说毛老师……咳咳白菜老师当年的第一 份攻略也是"《工作室》系列",莫非编辑部有 拿这个系列测试新人的习惯? 从没正式写过攻略 的我那时毫无头绪,却也只能硬着头皮上,幸亏 有众多老编的耐心指导, 在熬了几个通宵之后攻 略还是按时完成了,现在看来也许有许多青涩不 足的地方, 但在当年真的是我能达到的最高水平 了。虽然熬夜充满痛苦,但也有许多其他的事情 让人充满快乐。例如刚来没几天就被拉去香港参 加C3玩具展,看到了很喜欢的歌手:编辑部被 三国杀大潮席卷, 一有空闲就能和大家杀个痛; 香喷喷的早茶、午夜截稿时的公费宵夜……不知 不觉来到编辑部已经2年,这里并不是大家畅想 的那样每天就只是玩游戏,真正要忙的事情总是 一大堆、熬夜虽然很辛苦、但也有各种欢乐的事 情、有趣的东西以及读者无私的支持,正所谓痛 并快乐着,所有的这一切都将成为我在这里继续 走下去的动力。



总结



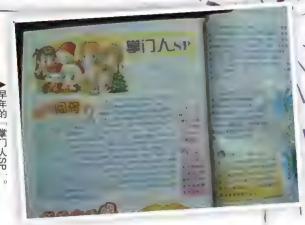
拨开记忆的层层迷雾,拂去时间的重重蒙尘,《掌机王SP》的黑历史,即将展开·····

大家好,这是一个有关《掌机王SP》黑历史的栏目,又称爆料,当然也都是编辑们的工作生活上——准备好,让我们一起跟随文字,回到那从前的日子去洞察真相吧(orz)!

掌门人SP

老读者们大概知道,《掌机王SP》之前还有九本两三个月出一本的《掌机王》,而随着《掌机王》进化为每月一本的《掌机王SP》,其内容构成也都发生了不小的变化,当然也有不少栏目保留下来,比如现在的"掌门人"而为了和"掌机王SP"这个名字保持一致,"掌门人"也跟上了"SP"二字。而"掌门人SP"这个栏目名,则一直用到34辑。

其实究竟是什么原因回归了"掌门人" 这个名字,本人是完全忘记了,总之从35辑



开始, "掌门人"这个名字就一直用到现在了 (其实现在的LOGO图片上也能看到)。

I half I willed A I II -

《掌机王》第十辑制作方案

当初面对读者的呼声,《掌机王SP》的小编成曾专门开会来讨论《掌机王》第十辑要不要出、出的话该怎么出的问题。最后结果是:出,并且维持旧版《掌机王》的大版块、多专题的特色,着重强调可读性和收藏性……本人也在"掌门人"回应大家说第十辑会有的。

但计划没有变化快,脱胎于《掌机王》的《掌机王SP》也在不断发展,且栏目大整改,众多原本都隶属于"专题企划"的硬件、软件等也都纷纷独立成新栏目。而每月一本的《掌机王SP》的专题消化效率超出了之前的想象,到出改为半月一本后以及《PSP专辑》、《NDS专辑》这一系列周边专辑的陆续诞生。传说中的《掌机王》第十辑便永远停留在了传说中……

说话别那么直嘛

记得做30多辑的时候,当时"掌门人"的插画配图漫漫鱼慢慢游给推荐一位新画师, 是个大学还没毕业的女生,看看她画的封面怎样,并让加了那个女生的QQ。

对方发来的是线稿,我看看找出一些问题,女生也都很谦虚地答了下来,然而当把"胸似乎有点偏"的话发过去后,对方再无回复。等了一个小时后,漫漫鱼上线跟我说:

"她还是在校学生,你说话别那么直嘛。 这……我觉得已经很含蓄啦。

当然这只是合作开始的一个小小插曲,在 漫漫鱼同学因为结婚生子而无法再继续提供插 画后,那位已经画了多辑封面的女生不仅接下 了师姐的"掌门人"插画重任,后来还被我邀 请为《口袋玩家》的封面画师。

想必很多读者猜出来了,这女生就是西瓜树,而就在刚才与西瓜树确认当时的事件时, 西瓜树也爆个料:当时画封面,因为人物性感的问题纠结了好久……

26楼的嘴炮岁月

1 1 // /

2005年,随着编辑部规模的扩大,"掌机王"部门也拥有了间独立的办公室。这个办公室的好处有二:1.和主编大人隔着两扇门;2.当时部门老大LIKY有个独立的小办公室。以上两点,足以让喜欢侃侃而谈的小编们的工作环境轻松快乐,把工作中的压力全部释放出来。而当时每天没完没了对着互相损的,就是雷伊和马修我了,几乎是到了随口说句什么就能把对方捎上来埋汰一顿度,像"马了个修"、"皮马修"(谐音皮卡丘)什么的。当然这是单纯的解闷,我也好、雷伊也好,一直到雷伊离开,也从没有过过火的问候,更没有因此闹出任何不快。

而雷伊的强大之处在于不仅能说着损人,

更能唱出来,而且都改编自八十年代春晚上极冷门的老歌,让吐槽值翻着翻地往上涨,把本人大名套进《不想长大》后还一度招来UCG的同事来围观倾听引来绕梁三日的不绝掌声……我虽然也有回应,但在改编歌词这方面,不得不认输。

当然也不止是我和雷伊对着开火,铭风、 紫枫、胧月乃至咕噜也都时不时地中枪,年少 气盛的宇轩更在一段时间内承受着我和雷伊的 双重火力,LIKY有几次实在看不下去出来制止, 但收效甚微。

欢乐的嘴炮大战真正终结于2007年搬到4楼时,当时所有部门集中在一个大办公室内无法再像从前那样肆无忌惮。一天下班,我和雷伊还很严肃地探讨环境改变对今后我们对喷的影响,最终是以大局为重,26楼的嘴炮岁月至此成为历史。但在截稿日,掌机王小编们用互相吐槽的方式来释放压力的传统依旧延续至今。

支你丫日

米格在来编辑部之前,一直以ZinniaSun为笔名撰稿,而在决定招这个活跃的小子入职时,他在QQ上已经与众编混得很熟了。原本米格计划在年初来编辑部报道,却因为学校事情一耽误就是半年。这半年空档加上他已经和众编很熟,直接导致他多了一个铿锵的外号——支你丫日。

比起现如今的毛老师、鲁叔、曾哥这些外号,当时编辑们互相起外号都很简单粗暴,虽然偶尔会拐个弯,但绝对会拐到更加粗暴的深渊中。该外号的创造者铭风解释说:"支你丫"是Zinnia的音译,"日"是Sun的意译。这音译意译结合尽管没出现信达雅的效果,但却

有意想不到的铿锵豪放。和以往大多数外号一样,铭风只负责创造,而宣扬则主要依赖于本人和雷伊每日对喷:"马修/雷伊,支你丫日的!"很快这词便成为了大家的口头禅:"支你丫日啊,这破游戏什么难度设定……""电脑又蓝屏了,支他丫日的……"

就在这句话成为"掌机王"的日常口头禅时,米格来到了编辑部。在米格到来前,大家在公司附近的"小辣椒"吃饭时展开了一场严肃的讨论,然后很快达成一致;尊重新同事、改变口头禅。

米格来了后,大家果然集体戒掉了这句 口头禅。但有一天米格从雷伊身后路过时, 雷伊终于忍无可忍、一字一句地咬着字: "支·你·Y·日。"米格哭笑不得地表示: 其实他早知道这个外号了。

云妹在抽烟

也是26楼嘴炮岁月的往事,当时新增的动漫部门中有不少女编辑,而雷伊某日去洗手间回到办公室便告诉大家:"我去上厕所,看到动漫的云妹在抽烟呢。"(云妹是化名。)众编立刻笑得颠三倒四,有说雷伊八卦的,有说雷伊看错人的,还有本人这种直接给加上料变成"雷伊看到云妹在女厕所抽烟"的……

雷伊很委屈但很无奈,半年后,在给同一 天来到编辑部的琉璃和玛娜两位女编接风的宿舍 众聚餐上,酒过三巡后,云妹跟我借打火机后点 起了一支烟,我才知道:我们都误会雷伊了。

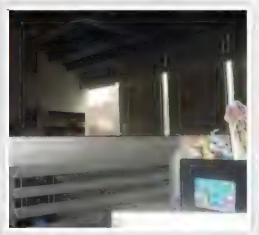
烟民队伍

既然说到抽烟这个负面话题了,这里也就再提一下烟民吧。一开始"掌机王"的烟民只有本人,而随着紫枫的回归,去走廊抽烟便也不再孤单,而后软饼干、米格、宇轩三大烟民陆续到来,队伍一下壮大了。

烟民抽烟往往和女生上洗手间一样喜欢招呼上好友同去,于是"掌机王"的这众烟民,只要有一个人想出去抽烟,便都会呼啦啦地离开四五个,"掌机王"的小办公室也随之空了一半。后来烟民众也觉得不像话,再抽烟便自己默默出去了……

两眼一抹黑

随着编辑部由26楼搬到4楼,本人的位置 也发生了变化,和在26楼时转头就能看到雷 伊和铭风、又和胧月背靠背的位置不同,4楼 的位置抬头看到的是窗外。可能是成天对着 窗子被窗外的风雨阴晴、四季更替把情操给 陶冶了,如今大多数时候是处在对着电脑 作、上网或者发呆的状态,直接后果是获得 编辑部的大多数内部信息严重滞后——尤其 是"谁和谁恋爱了"这种话题更是迟钝,每 次去美编那改稿被告知这类消息,本人"真 的么"的反应往往会被对方"你竟然还不知 道"的回应给秒杀到火星去……好了,下面 是互相爆料的时间,交给各位同事们。



▲本人现在抬头所见的就是这扇陶冶情操的窗户。

生日饭

从 我 来 到 编 辑 部时就有一个请生日 饭的优良传统,由当

月生日的小编请诸位吃一餐好的。据说曾经鲁叔做过最令人发指的事情就是请众人在截稿当天吃一餐很一般的中餐,月姐姐直接罢食,第二年鲁叔迫于舆论压力请了很贵的日料(也因此荣登当辑《掌门人》的特殊黄金眼)。去年的生日饭先是酷洛洛和乌冬的合体必杀技和民日料;然后是我的茶餐厅粤菜;陇月的浙江料理;白菜老师的精美粤菜,掐指算来似乎鲁叔因为病假又错过一餐,今年会怎么补偿呢?

加半夏

害人害己

在家养病的时候 被乌冬忽悠买了价格 稍微便宜那么一点的

港版《AKB 1/149》,结果拿到货后发现需要用下载

码下载DLC内容后才能打出KISS表白,于是玩着日服的我跟乌冬就只有默默流泪的……乌冬锅锅害人害己啊!

1/ /11/1

1、原 億

单间待遇

电影响来编辑 部没多久就享受到 了住单间的优厚待

遇,其原因嘛……是因为他的鼾声,那简直就是地动山摇级别的,我跟乌冬曾经跟毛老师同住过一个寝室,也一同经历过早上6点跑到公司去睡觉的光辉事迹。于是为了全寝室成员的利益,只能勉为其难地让毛老师住进了单间……教练,我也要学打鼾——地动山摇式!

心阿鱼

合词字幕

如果有经常看"口袋光环"的读 者,应该会隐隐约约 感觉到,以前的"展望台"视频中角色台词大都 会打上字幕,而近期的则不会给台词带上字幕。

其实《掌机王SP》的惯例应该是角色台词不带字幕的、因为这比起一般的解说来难度要高得多,经常听到各种作品的特有词汇、在情报不够的情况下无法理解,某些声优发音还特别注重角色特点,非常难以听清。

但是白菜初来乍到时不熟悉这个规矩,每次翻译视频时都会给角色说的台词——配上字幕。由于加了台词字幕后某些视频看起来非常厚道,一时之间大家都纷纷效仿这一做法。直到有一天老编辑胧月审碟时忍无可忍拍案而起:"究竟是谁兴起这种费神劳力的风俗的!"至此这一行为才告一段落。要知道这得花大量时间查资料不说,出错了又会被FANS拍砖;就算不出错,对于游戏本身的介绍也几乎没多少帮助。

不过如今偶尔也会看到某些视频还是添加了台 词字幕,这就代表着该视频的负责人在本辑绝对是 闲得发慌了。

by白菜

贪便宜

当初PSV发售的 时候,鲁叔、白菜和 胧月等人一起去香港

首发。当时的情况是日版供货足,但是价格要贵一些;港版虽然便宜,但供货少,很多店都没货了。好不容易找到一家有港版的,但店家需要搭一张不好卖的PS3版《NBA》才肯卖,这样加起来的价格就比日版贵了。对于这种霸王条款,鲁叔和胧月心想"游戏可以转手就买了",不过当时《NBA》没现货,要他们留下地址过后寄来,可后来别说游戏转手,人家寄都没给寄,就这样,鲁叔等人都买了一台比日版还贵的港版。

by乌冬



▲PSV首发日,鲁叔一行的香港购机之旅。

备选小编名

半夏在刚到编 辑部、试用期结束后 曾在两个备选笔名间

纠结不已,除了现在被读者们所知的"半夏"一名外,还有一个是"纸风铃"。当时她让众

编投票表决,大多数人都认为"纸风铃"的笔名比较女性化,很适合妹子,不过最后她还是坚持地用了"半夏"。(那你让我们投票干嘛啊喂」)

hy苍穹

"素不相识"的故人

《掌机王SP》的前文编洋葱是个"准90后",早年便与胧月结识,自打胧月8年前收拾行装来到《掌机王SP》,其对"游戏编辑"这个行业也相当神往。2008年春节前,借着参与《掌机王SP》的周边刊物《口袋玩家》的契机,洋葱开始作为一名撰稿人供稿,并向胧月表达了想来编辑部工作的意向。胧月按照惯例先泼冷水,告知游戏编辑工作并没有想象中的那么有趣轻松,所谓初生牛犊,洋葱再次下定了决心,胧月便也予以支持了。当时的招新工作由马修负责,洋葱比较要强,坚持要凭一己之力通过考核,决口不提自己是胧月的熟人,就连到达编辑部后、上班第一天也装作和胧月不认识,两人就这么擦肩而过都不打招呼啊……等责编向众人引荐新同事时,这才戳破窗户纸。其实这样也好,避嫌么。

L. 84 FT

月姐姐

其实这并不是 什么新眼,但堪称胧 月的最大黑历史,

有必要向阅读《掌机王SP》时间不长的读者说明一下。胧月刚加入《掌机王SP》是在2005年,最早登场的形象较为中性,一头栗色长发大概容易让人联想到岛谷瞳唱的"亚麻色长发的少女",以至于很多读者都询问"贵性",继而被其他小编落并下石地呼以"月姐姐",如半夏,猜测是她这惟一的女文编下意识地想寻找同伴;一些曾经是胧月阳光学员的小编,如《游戏机实用技术》的洛克、《掌机王SP》的离职编辑羽纹,从网络上结识至今仍如此称呼。虽然现在胧月的小编形象已经没有女性特征,不过"掌门人"栏目中偶尔冒出的"月姐姐"可能会让部分读者看得困惑,特此说明。

hy胧月





TK专递也称跳坑专递,想要不入坑是很难的, 小编们难免会在某个大坑中买上不少东西,将坑越 挖越大。在下面将为大家披露众小编在各种各样的 坑中苦苦挣扎或者甘之如饴的种种小故事



苍穹的茶叶

文编因为常常要熬夜加班赶稿,各种提神类饮料也是办公桌上的常客。编辑部有提供速溶咖啡,不过喝多了之后就容易产生"抗体",感觉跟喝糖水似的,毫无效果。于是各种茶饮依旧是个人的首选,比较亲睐的有福建的铁观音和台湾的高山茶,前者回甘浓郁、后者清新爽口,在撰写攻略时沏上一杯能使精神振奋、文思清晰。当然比起桌上一堆茶具、拿着茶刀切普洱茶饼的胧月,个人赫然就是一个LU啊!



6

6 酷洛洛的小提琴

在放假那段时间里,自己基本没怎么出去,几乎每天在家重复着吃饭、打游戏、看动画的循环(天外音:睡觉呢?)。突然有天在想:该趁假期学会一样技能。可是要学啥好呢,这时电脑突然回放起《FFX》主角那一对在水中亲吻时响起的插曲《素敌だね》,其中的小提琴音悠然入耳,于是果断地打算上网网购,可是当时因为春节期间,所有快递都暂停,于是自己又特意跑



了一趟乐器 店,买了一 台初学者用 的小提琴。

结果假期间,我学会了一个技能,那就是 锯大树……

▼手机里只剩下这 张刚买时店员给小 提琴调音的照片了 (旁边啃瓜子的大 妈大家请无视)。





预暑的《DQVII》

我的《DQVI》买的时候可是充满波折……由于这款游戏的发售日是2月7日,这是什么日子?春节前夕啊(春节是2月9日)!然后我还特地选择了在6号进行网购,并且找店主确认第二天必定能发货,加钱都无所谓,为的就是能尽量避开春节放假这个尴尬的时间段。仔细了又仔细、谨慎了又谨慎,最终选定了一家还算比较熟的店,并且对方也保证第二天能发货,于是下单、付钱。

一切都进行得很顺利,不过一直等到第二 天的晚上我都没有收到发货的通知……不好的预感。问过店主后,果不其然,恭喜我被坑了, 差评!果断换卖家,虽然对方确实在第二天发了 货,但是为时已晚,和春节撞上了,于是我只能 "开心地"吃着年饭,看着春晚,郭德纲赛高 ……好不容易游戏到货了人家快递还以春节期间 人少为理由不送货(本人住的地方比较偏僻), 于是大冬天的我还得坐个摩托(春节期间的士各 种找不到)冒着寒风去取件,等我拿到游戏的时候已经是大年初二的晚上了。



▲为了你,我容易吗?





话说2月28日这天上午,在不断刷新PSN中终于发现了《梦幻之星在线2》的名字,立马点击下载,一看容量3.02G,暗自庆幸一声:还好我的4G够用。然后花了一上午终于下载完成,满怀激动的心情开始进入游戏,结果刚刚看完片头动画就跳出一个提示:请更新补丁。再一看补丁大小,1.05G,不死心的我仍旧抱着侥幸心理点击更新,结果不出意料地提示"容量不足",然后我就石化了,暗骂一声"坑梦"。当天就去店里买了一张16G的卡,这下终于满足了。顺便说一下价格,265元,港版。





で柔里的**装备。原著以海不断更**最。 《知道会本 会有16G也不够用的一天,看来这个坑不小啊



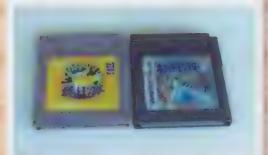
马修的《口袋妖怪》

跳坑专递——半夏这栏目名字起得真好,个人感觉来,网购时由于直接走网银付款,略过了实体店购买时交出票子这最揪心的过程,以轻松的心情得到非常想要的东西,的确很容易上瘾,也比较容易掉坑,这里就为大家说说我购买正版《口袋妖怪》的几个故事。

《口袋妖怪 黄》和《口袋妖怪 银》,大家

都认识吧。能看出和盗版卡的区别吗?说实话很不容易,但正版的GB、GBC和GBA卡摇起来里面会哗哗响。这当然不是玩GB和GBC时候网购的,十五六年前本人和大众一样都是盗版用户。毕竟每个月700不到的薪水买正版要花进去半个月收入,而且还根本买不到正版,那时还没有淘宝呢。这两盘卡的真相是纸鸢还是撰稿人时在淘宝上发现的两个旧的正版卡,那时本人完全没有网购的习惯,于是直接给纸鸢汇了款让他帮我买了

下来, 然后寄到深圳。买的时候想的是想怀旧,



毕竟这是当年玩得最HIGH的两部作品,但一直到 现在也没开启, 有些美好的东西果然只存在于以 往的回忆中, 毕竟我还有那么多第四代的精灵要 培养呢……



虽然作为老牌口袋玩家,但本人网购的第一 盘《口袋妖怪》是从3DS才开始的。2004年来编 辑部后买了第一张正版《口袋妖怪 绿宝石》后, 去东门的游戏店买正版便成了习惯。到了2008 年因为某大事影响得游戏店那不好进货了, 于是 托人从香港往过带,《白金》和《心金》都是朋 友帮忙从香港买来的。而《黑・白》出之前我已 经网购了《高达无双2》,但买《口袋》还是习 惯于找人带······由于《黑·白》那次晚玩上好几 天, 而朋友对《口袋大乱斗》又提不起兴趣也就 不会因此去香港,尽管本人完全可以去游戏店 买, 但多年以来已经懒得往游戏店跑了, 于是终 于开始自己网购了我的第一张《口袋妖怪》一 就是《超级口袋妖怪大乱斗》,后面还有《黑 2》和《伟大之门与无限迷宫》。嗯,时间过得 真快、现在网购的《口袋》都三张了……



最近碰上《高 达UC》BD的第6卷 即将发售, 正好把 前5卷拿上来说说 吧。《高达UC》 的DVD/BD从2010



年推出第一卷, 之后以大半年一作的速度发售, 到现在已经过了3年了,原定的6卷结束也变成了 7卷结束(希望不要拖到2014年)。话说时间间 隔那么长,有时还真怕自己忘了买,特别是初回 版这种东西一旦迟一点就买不到了, 虽说初回只 多了一个特制的外壳这种坑爹的特典,但问题是 前几卷都买的初回,一旦混进个普通版,在排成 一列的时候的违和感可不是一点半点……这就是 所谓的强迫症吗?



-110



古入日光浴,裸腹朝阳,谓之"晒书"。 我也晒书,但断没有古人这么潇洒。身在异地 的我一来没有文学青年必备的书柜,二来没看 过多少书, 三来没看过多少正经书! 惟一的晒 法,是每辑《掌机王SP》小编寄语中的三分地 界。朋友说你那小编寄语真好写,每辑罗列几 个书名再发表一下感慨, 几百字就出来了。嗯 ……好像的确是。

因为工作需要,编辑部经常会从日本亚马逊 购买参考书, 出于节省邮费的目的, 我也时不时 搭一下便车,顺带买几本自己需要的书。在这次 栏目中就爆一爆买过的这些书吧,有些是出于工 作需要, 有些完全属于个人兴趣了。



的全套漫画,画风相当不错,王

道的正统剧情,兼具悬疑和日本民俗▲ 野游戏的官方小说,老实 要素,结局很热血。



说很多质量都较为一般







半夏的小人

半夏家养了一堆小人,他们也许没有生命,但是有他们的照片总是别有一番风味。熟悉掌机王官方微博的人一定对这些小家伙不会陌生,每每半夏第一时间接回什么游戏,总会让这些小家伙带着游戏跟大家见面,也算是简单的攻略预告吧。在这里把这些小家伙出没的照片整理在一起,想要看到更多关于他们的照片记得去关注掌机王官方微博哦(http://weibo.com/pgking)。

The second second





日菜的迷你掌上空调

这个玩意儿是白菜去年在香港买回来的。当时是炎炎夏日,白菜与乌冬漫步在旺角的信和中心商城里,忽然看到有的小商铺摆着这玩意儿在卖,名日迷你掌上空调。白菜是个空调追捧者,拿起来吹了吹,似乎确实能感受到一阵凉意,想想公司的空调离白菜位置有一段距离,为了迎接即将到来的《P4G》攻略制作,于是就花了50港币买了一台带走。

首先来看看这台机器的运作原理:将随本体附赠的小瓶子里装满水,放进冰柜制冷一段时间,然后将冰水洒在随本体附赠的吸水海绵上,这样就得到一块散发着冷气的海绵。再将海绵放置在机体的后面,让风扇抽取空气时经过海绵制冷,再从送风口送出来,就变成冷气了。

原理是很简单,但实际使用下来的感觉并不太好:首先制冷效果非常有限,从送风口送出的冷空气,顶多就比周围环境低个1、2度;其次是送风口的空间太小,打风面积实在难以令人满意;最后是持续时间太短,在公司开着空调,室温约24度的情况下,大概吹上一个多小时就完全没有效果了。当时白菜就破罐子破摔,心想反正也就是50块钱不到,当成玩具玩玩算了。结果只用了大概一个月不到,内置风扇突然就罢工不转了……于是白菜只得又默默接上了20元的USB风扇……







看了统中小编的自志不知康者们有何截 你 其父这些所谓的玩都是建立在爱的基础之 一 统计文的身爱作》 形长家也了凶我至著

day, somethic last, or



《掌机王 SP》的固定栏目"游戏一品新",其名称源自编辑部附近的面包房,取其"点心"之意,为读者推荐一些当期值得关注的二三钱作品,"吃"的布意并未保留。不光是写作风格、就连吃、小编中也存在着不同流派,侧重于效率、味道、健康、经济不一而足。这次借着 200 辑的东风、不妨顺便溯流归源、借着不大的篇幅表达一下小编们对一直以来支持自己生命能量的重要道具的数意。九人九品,菜或微不足道,重在分享。



一品轩

"游戏一品轩"面对真的"一品轩",好像有种李鬼见李逵的感觉,

咳咳,不过咱的"游戏一品轩"栏目名当初也的确是受了人家的启发才确定的,还好人家没找我们算账(笑)。作为一家蛋糕连锁店,"一品轩"在深圳还是比较常见到的,我们公司楼下就有一家,只是本人除了预定生日蛋糕的时



候偶尔会光顾一下外,平时倒是很少进门,因为它家的东西相对来说还比较贵,当然,一分钱一分货,口味还是挺不错的。一般来说,本人早餐有时候会在公司楼下的"7·11"买个面包打发,而且基本都是挑最便宜的那种买(可怜啊),只是当"7·11"的物价一路上涨、某一天当我发现连最便宜且难吃的嘉顿忌廉面包都要卖到3块5以上时,我终于忍无可忍了,这时我扭头发现窗外不远处"一品轩"三个字,然后义无反顾地走了进去……橱窗中玲琅满目的各式面包正散发着诱人的香味,我努力在其中寻找最便宜的,终于发现一个同样只要3



块 5 的蛋挞面包,哎呀呀,一看就比那个嘉顿忌廉包好吃一万倍,赶紧买单。就在 MM 接过钱的一刹那,我脑中灵光一现,突然大吼一声"等一下",然后在包中翻了半天,翻出一张会员卡,这可是我几个月前在这里定生日蛋糕时顺便办的,还好记起来了。 MM 熟练地刷完卡,悦耳的声音传来:"先生,打完折 3 块 2 !"我更加满足了,微笑着对她说了声:"谢谢!"然后咬了一口面包,果然好吃啊。

海鲜树面

马修

本人属于不定期带饭党,因此在不带饭的时候,面对周围快餐店动辄15、20元的价钱,不免觉得贵。于是编辑部楼下那个用数字命名的某便利店的海鲜捞面就成了我的首选。对于我这种忙起来茶饭不思、闲起来喜欢也上上网的性格,买来放在手边吃实在是非常方便。想当初海鲜捞面刚上架时候记得非常受欢迎了,当时鲁叔、乌冬他们甚至以此为早点和午餐,并写进了"小编寄语",不过现在早已过了新鲜期,所以吃这个的也就不多了,而马修我是还在坚持吃捞面的少数人之一。

之所以还选择捞面,原因首先是前面说的便宜,一份捞面加四个肉丸就7.5元,尽管现在涨到了8元,但比周围快餐店吃一顿还是要便宜出一半,而且量也还可以。然后是快捷,下楼几分钟就搞定,拿到楼上不管是

▲马修写这段文字时的午餐——味美但没什么营养的捞面,香肠是套餐外额外加的。

此月

上网还是整理稿件都很方便。味道 上说,海鲜捞面主要来自于海鲜酱,加上自己加的酱油、 番茄酱、辣酱这些混合起来的味道。而对于我这种吃粉、 面类从来不留意口感的人来说,口感上就难以评价了。 至于营养,除了肉本身的蛋白质这些,剩下的主要就是 淀粉了,纤维素可以应该是0,维生素B族什么的也不

用指望,最大的作用依旧是吃饱了防止下午饿了肚子。



秋刀旦

我就是栏目前言中说 的"重效率型",吃饭上 的时间花得越少越好,大

中午的宝贵休息,浪费太多时间吃饭会导致少看很多《苍翼》对战录像、

《三国杀》视频和动画,偏偏这次介绍的这家是出名的慢工出细活,餐厅人手少不说,做的又是石锅一类的费事食物,从点餐到上餐短则一刻,长则半小时,似乎与我的省时原则相违背,让我来解释一下其中稍显复杂的辩证关系好了。

首先"吃饭省时原则"仅适用于不太繁忙的平日,这样才有空做其他事情。一旦忙起来,中午就要面临三种选择: 1. 赶快吃完,回来继续码字; 2. 前一天熬夜太长,中午必须睡觉,连吃饭都省了; 3. 和欠债一样,活儿多了不愁,为下午能集中精力和继续熬夜,需要吃些特别合胃口的。当选择了第三项时,连漫长的等餐都成了告别电脑的休憩时间。味道方面就不直接形容了,只能说来自各地的其他小编在吃过后没有说不好的,酷洛洛和半夏更是在尝过一口后立即跑去柜台加单。除了主菜的鱼,我还习惯追加一份炒杂菜和第二碗米饭,以调剂一下咸味。

牛肉化锅



信了劳的一因人是了锅有1日大,小起为,最较外一日大,小起为,最较外一种,一个就顿两以吃的常离的,间境的,的量级的重锅。庆的司人,一个,一个,一个,一个,一个,一个,一个,一个,一个,一个,一个,一个



▲为了庆祝鲁叔生日,大伙一起吃了牛肉火锅,虽然主人公鲁叔 因回重庆养病缺席,但还是特地拍下这张照片给他发了过去。

不算太远的潮汕牛肉火锅,虽然潮汕火锅的汤底比较清淡,但因为味道还不错,也深得两个重口味的重庆人的喜爱。

除了作为主角的牛肉外,吃牛肉锅时我们通常还会点牛丸、牛百叶、牛肚等配菜,不得不说的是这里的牛丸,做得非常有牛肉味和弹牙,因此很抢手,像鲁叔这种迫不及待的一般都会在牛丸煮个七八成熟的时候就会先下手为强,等到其他人吃的时候就没剩几个了,所以

一般我们都要点两盘才够吃。酱料方面,和重庆火锅的油碟不同,潮汕火锅的配菜在涮好后都会点各种酱来吃,最常用的是沙茶酱,其他还有辣椒酱和酱油配剁椒,毛老师能"忍受"口味清淡的潮汕牛肉火锅还真完全归功于沙茶酱,他基本吃什么都会加,而我个人则比较偏向酱油配剁椒。另外这间店还经营粉面,虽说不上物美价廉,但也是物有所值,用料非常足,所以在吃火锅的时候我们也会点一大盘炒牛肉河粉,用来代替米饭。

正菜



本人比较喜欢一家以卖蒸菜为主的小店,可以笼统地用四个字来形容这间店,那就是"物美价廉"。虽说经营的是湖南菜,不过菜品的味道并不像在很多湘菜馆吃到的那种干辣,也许是因为经过"蒸"这种烹调手段后把辣度给缓和了,吃起来没那么冲。就连不太擅长吃辣的酷洛洛、半夏等人也时常会去光顾此店,由此可见一斑。

店面不算大,店里大部分工作人员都是老板娘的家人,几岁大的孩子也经常在店里跑来跑去,整体透着一股浓浓的家庭气息,温馨感十足。我们经常会点的才有:肉饼蒸蛋、油豆腐蒸肉、外婆菜炒蛋等





每一道都散发着浓浓的乡情,就像守候许久的母亲为归来的游子奉上的家乡美味。这是家的味道,亲情的味道,母亲的味道,归乡的味道,思念的味道。这些味道已经在漫长的时光中和故乡、传统、家庭、期盼等感情和信念混合在一起,才下舌尖,又上心间,让我们几乎分不清哪一个是滋味,哪一种是情怀……(众编:你《舌尖上的中国》看多了吧!)

苏丝苗

酷洛洛为大家介绍的是与公司有一定距离, 位于购 物公园酒吧街附近的一家商务餐厅。"苏丝黄"这一名 字是源自英国作家李察・梅臣、于 1957 年出版的一本爱 情小说《苏丝黄的世界》。文中身穿旗袍,长发披肩的 东方女子苏丝黄, 让当时全世界认识到香港的面貌, 该小 说曾在 1960 年被好莱坞拍成电影。相信大家了解该名称的 来源后,也能猜到这餐厅主打食物是香港风味了吧。

该店内部装修很不错,一看就是大餐厅,不过平时酷 洛洛是不会去这里吃饭的,因为······整体价格略贵。不过 上班日的中午,该店会有商务午餐,平均价格在20~25 元左右,此外还附送饮料。相比平日一杯 15 块钱的冻柠茶,

中午点套餐会划算很多。除了价格外,让酷洛洛青睐这里的当然还是该店的食物的味道,尤

醋海油

其是叉烧饭和饮品十分地道。就跟在香港 吃差不多。说那么多也没用, 还是让各位



家常菜便当





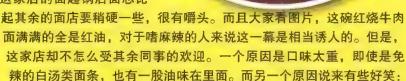
▲所谓"幸福",其实也和家常菜一样,是简单平淡的。

沟油的人影时,总会想起家常菜的简单温馨。回想起来人在大学时经常在宿舍自己做饭煲汤,因为食堂的饭菜总会引起胃部绞痛,而工作后却越发无暇煮饭,仅有的一点厨艺也就渐渐荒废了。自从租房并把母亲大人从老家接到深圳后,吃饭的问题得到了彻底的改善。早晨出门时带上便当,中午休息时到微波炉前一热,再也不用为去哪家餐厅吃饭而发愁。虽然个人表示带些前晚的剩菜剩饭即可,但母亲总会一大早起来很花心思地制作便当。番茄炒蛋、糖醋排骨、

红烧茄子······虽不是什么龙肝凤髓、山珍海味,也不像外面饭店那么种类繁多,但熟悉的家常菜更让人吃得安心,胃痛的老毛病竟也渐渐地好了。顺带一提,编辑部里还有美编咕噜坚持每天带饭,马修和 sienna 曾经也是"带饭党",不过近来却渐渐从中午热饭的队伍中消失了,原因有待调查。

四川面条

编辑部楼下有一家名为 "牛王庙"的四川连锁面馆, 在白菜刚到深圳之际,由于 还未习惯四周清淡的口味, 所以长期去这家店叨扰。 这家店的面起锅后面芯比



红汤类的面原本是可以控制麻辣度的,点单的时候我们都会跟服务员说"免辣"、"微辣"或是"麻辣",个别口味极重的,比如阿鲁,甚至会说"加麻加辣"。但是根据我们长年以来的经验推断:不管你怎么跟他报,最后出来的成品其麻辣度似乎都是随机的。在拍摄这张照片时,乌冬点了一份免辣的排骨面,阿鲁点了一份加麻辣的鸡杂面,但两人的面条最终端上来后在外观上看起来都是一般红艳。喜欢辣味的胧月以前也被面里偶尔一次重度的麻味给伤得不轻。看来能吃"辣"的人有得是,但能吃"麻辣"的人还真是只有巴蜀地区才出。

白菜

喜喜烧

不知道大家有没有看过《世间奇妙物语》,这是一部由富士电视台推出的特别电视剧,每一季都会推出一部,讲述一些奇妙的小故事。这其中有一集讲述了日本寿喜烧(牛肉火锅)的故事。大概从那时开始,本人对寿喜烧的喜爱就推升到一个制高点,每次吃日料只要看到这道菜几乎是必点。寿喜烧又可称为锄烧,据说起源于日本明治时期,农人们在农事繁忙之余,利用手边可得的铁制农具如锄、犁的扁平部分,

放到火上烧烤肉类食用。



◆半夏于各个日料吃的一些寿喜锅。

4

中内一定要議員で、株首非常子。

一般的做法都是在锅中放入特殊的酱汁调料,然后将牛肉、金针菇、蔬菜、豆腐等各种美味按照一定比例置于锅中小火慢煮直至滚沸。略微讲究的关西吃法还会以牛油热锅,事先翻炒牛肉等等,各地做法不一。在比较正宗的店里吃寿喜烧时店家会提供一只鸡蛋,这只鸡蛋并不是放在锅中的,而是要打在碗里,当滚烫的食材夹出锅之后放在鸡蛋中裹上一层蛋液再吃,不仅起了降温作用,同时也别有一番风味。



▲虽然外观不怎么样,但是自制寿喜烧的味道不比外面 的差。

这里收录的是兄弟部门《游戏机实用 技术》、《掌机王SP》的离职编辑、撰稿 人、同行、游戏从业人员以及游俏小筑的 美女嘉宾们的寄语。小编谢谢大家!

UCG

经前

在去年春天,《游戏机实用技术》迎 来了300期的纪念时刻。一年之后,我很 高兴地看到,《掌机王SP》也迎来了200 辑的大喜日子。《掌机王SP》自诞生以 来,一直是国内最优秀的掌机刊物。从当 时的GBA到如今最新的PSV,可以说《掌机 王SP》伴随着好几代掌机用户一起成长, 为中国玩家作出了卓越的贡献。

《掌机王SP》一直是《游戏机实用 技术》的兄弟刊物,很多编辑(包括我 本人)都曾为《掌机王SP》撰写过文章, 而《掌机王SP》的编辑也经常会来《游戏 机实用技术》作客。在200辑这个大好的 日子,衷心祝愿《掌机王SP》能够越办越 好, 继续为中国掌机玩家谋福利! 让我们 共同期待下一个100的到来!

UCG

洛克

回想和《掌机王》初遇之时,本人还 是一名处于懵懂时期的初中生。那时的电 子游戏还被父母视为"洪水猛兽",家用 游戏机必然是玩不起的,于是一台小小的 GBA和《掌机王》陪伴我度过了最难熬的 初中时光。那时,谁又能想到,这么一本 小小的书对我以后的道路产生什么影响? 九年的时光转瞬即逝,我们也迎来了《掌 机王SP》诞生200辑的辉煌时刻。衷心祝 愿《掌机王SP》更上一层楼,让我们300 辑再见!



八重機



恭贺兄弟刊物《掌机王SP》喜迎200 辑!作为国内最权威专业的掌机游戏刊 物,《掌机王SP》能有今时今日的成绩与 各位编辑们的辛勤努力以及广大读者们的 长期支持是密不可分的。在成为一名编 辑之前,《游戏机实用技术》和《掌机 王SP》就是我每月必买的书刊,可以这么 说,我会走上游戏编辑这条从业之路,很 大程度上是受到了这两本书的影响。我是 个不善言辞的人,除了"感谢"二字以外 似乎也说不出什么华丽的贺语,衷心祝 愿《掌机王SP》以200期为一个全新的起 点,再接再厉更创辉煌!



UČG

狼来了



回想起第一本买的创刊号《掌机王 SP》已经不记得是多少年前的事情。期间 因为读大学在100多辑的时候便停止了购 买,毕业后成为了上班族的一员,无意中 在附近的报刊亭看到了熟悉而又陌生的 《掌机王SP》,那一刻学生时期"成为编 辑"的种子突然在我的心中萌芽。经过辗 转周折后,虽然没能加入"掌机王"的大 家庭,但却成为了兄弟杂志《游戏机实用 技术》的一员,尽管有种喜欢的人结婚新 郎不是我的微妙感,但在这里依旧祝福我 的至爱——《掌机王SP》200辑生日快乐, 在往后的日子里你依旧是我心中的彼岸。

UCG 编辑

九兵卫

从第1辑开始买《掌机王SP》,九年多的时间转眼就过去了。高中的时候基本以掌机为主,所以《掌机王SP》的出现就像是一本专门留给自己的攻略手册,每次买到都是爱不释手。当年最后几页的交友栏目也是印象颇深,在那个通信还得靠平信的年代,QQ也不是随时能上,能认识其他城市的玩家简直想都不敢想。现在时代已经完全变了,但回想起那种感觉依然相当美好。



雷伊



依然清晰地记得100辑的时候,和众小编们在办公室里的调侃碎语,时间一晃已经来到200辑,在感叹时间过得如此之快的同时,也不由对我们的书刊、我们的团队产生敬佩之意,这其中有多少坚持,有多少对现实环境的妥协,身为过来人的我,再清楚不过。虽然离开大家庭已有一段时间,但现在依然会保持着每天浏览掌制,对资讯的习惯,每天在群里讨论得最激烈的,也依然是游戏,而且又与胧月同住一屋檐下(哔),所以其实感觉自己一直都未曾离去。生活有了一些变化,却又似乎没有变化。祝《掌机王SP》越办越好。

高职编辑

琉璃



★Hi,各位玩友们,已经有五年没有与大家见面了。接到马修的消息时,自己正在玩着《灵魂献祭》。他说《掌机王SP》已经200辑了,希望大家都能来寄语中聚一聚时,往日里的回忆一下子就涌上了心头,放下手中的游戏,却一时间不知该如何将这份回忆写做短短几句话与大家分享。

★虽然离开《掌机王SP》,自己却始终放不下热爱的游戏事业,这几年依然在游戏圈中摸爬滚打,相信只要不放弃,终有一天能实现自己年少时的梦想(*__*)。



辖风



- ◆一转眼又到了《掌机王SP》200辑 了。从200辑到现在,游戏业界发生了很 多事,掌机也经历了换代。很高兴自己喜 爱游戏的心并未随年龄的增长而改变,并 经常能够为《掌机王SP》撰写一些文章。 忠心祝福这个国内最优秀的掌机游戏刊物 能够再创更高辉煌。
- ◆随着新一代游戏玩家的成长,掌机玩家群体也越来越壮大。在上海,3DS邂逅通信每天都能邂逅到不少人,周末联机聚会场所也经常爆满。和新一代玩家聊到《掌机王SP》感触比较深的有两句:1.我是看《掌机王SP》长大的。2.铭风是谁?
- ◆最后热烈祝贺胧月同学成功拿到孙 尚香主题的《真·三国无双7》特典!



海文



不知不觉间,《掌机王SP》已经迎来 了自己的200辑的生日。当年在校园的书 报亭一角瞥见的羞涩少女,现在已是出落 得亭亭玉立,光彩照人。作为曾经的一名 编辑,在这个生日里,心中惟有无尽的温 暖与祝福。从大学毕业后,只身一人来到 南方的这个海边城市,顶着烈日第一次踏 进编辑部时的忐忑: 与同事们一起熬夜写 稿,只为了给读者们献上最完美的阅读体 验的那份激情与执着: 从读者来信和掌门 人中与大家一起分享游戏中生活中的种种 感悟与快乐时的那份感动……所有这些强 烈的情感仍然永远停留在我的心中,成为 记忆相册中的珍宝。我相信《掌机王SP》 在今后的日子里,每一天都会变得更加成 熟,更加引人入胜,将游戏的快乐传递给 更多的读者、因为我知道、每一本《掌机 王SP》所联结起的,一直是最认真负责的 编辑团队和最富热情活力的玩家群体! 时 光流逝,我们因游戏而结下的缘分则永不 褪色,《掌机王SP》,生日快乐!



伊娃



软饼干



2011年1月19日,我离开深圳也告别了我深爱的编辑部,在这劳碌又幸福的两年三个月里,我感谢这群单纯、善良、乐于助人的工作伙伴,也感谢包容和可爱的读者们,让我在游戏业留下了艰涩而沉甸甸的足印。这是一段久远的回忆,更是一个旧日的美梦。

如今为人母十个月,我的人生有着诗意般的提升,宝贝的到来让我内心的母性得到焕发,再多的辛劳愁苦,也仍是心心念念地守护着这个天然娇嫩的小生命。曾经任性的我从此有了耐心和自制,曾经胆小的我从此有了自信,曾经脆弱的我从此变得坚强。

宝贝寄语:妈妈说等我长大了她会带我去编辑部,顺便让我拜会宅蜀黍和美姨们,你们欢迎吗? (*_*)



紫枫



很多人都觉得编辑部是个非常奇妙的地方,一帮二三十岁的小伙姑娘们每天混在一块儿讨论各种玩乐宅等话题,过着在一般读者看来很是梦幻且不着边际的生活——这就是一帮为了梦想聚在一起的大孩子。

不可否认的,其实这也就是一份工作。 只不过,带上了一份叫做"梦想"的 东西。

如今,已然混迹在所谓"普通社会"中好几年的我,常常在各种的推杯换盏酒酣耳热之后,醺醺然地怀念起当年在编辑部跟大伙儿一块儿的日子——或许那是这么多年的工作生涯中,惟一不曾有过勾心斗角的日子。

可能, 以后也不会有了。

抱歉,宿醉未醒,神思不属,有点言不 着调,在这个特殊的寄语时刻蹦出来我这么 任性的一段,望大家原谅则个。

> 祝,《掌机王SP》200辑生日快乐! 同祝,各位《SP》同仁及读者们快乐!

时间过得真快,《掌机王SP》已经 迎来了第200辑。如今小编饼干早已离开 编辑部好多年,身分已经从编辑变成了普 通的读者和玩家,平日里只要与友人一谈 到游戏,立刻会想起自己在《掌机王SP》 的美好回忆,想起当年与我一起为游戏事 业挥洒青春的同僚们,包括所有《掌机王 SP》的帅哥美女小编以及一大批在幕后默 默奉献过的美编美女们(^_^)。特别是会 经常想起当年与米格和宇轩一起主持特 色栏目以及制作米饼搞笑视频时的酸甜 苦辣,这些都给读者带来太多太多的快 乐,不知道你们是否还记得当年名震江 湖的"米饼轩"呢(笑)?最后想说的 是,《掌机王SP》200辑将会是一个新的 开始、新一代的小编们依旧会如同老编们 一样,把最棒最活泼最有看点的《掌机王 SP》带给广大热爱掌机热爱游戏的人们!



羽纹



一转眼,离开掌机王已经三年,这三年里时间里,头一年基本上是用来熟悉新工作并不断充电,毕竟我现在的工作和游戏没有半毛钱关系;逐渐上道后,第二、三年就轻松了不少,接下来嘛就和多数人一样在工作稳定后去完成了婚姻大事并"光荣"地当上了房奴,总的来说过着平淡而悠闲的日子。

游戏方面,由于个人喜欢的那几个系列只有《火纹》、《机战》和《MH》,所以基本上都是在怀旧。现在回想起当初在编辑部时由于工作关系无论情愿与否都会接触不少新游戏的日子,有时候会羡慕不已。

蛇年里自己的任务和心愿很多:完成新房装修、再出国旅行一次、考驾照、锻炼身体搞点肌肉等等,希望能一切顺利。最后嘛向还在为200辑准时出版而不停忙碌的老同事们说声"辛苦了";向一如既往支持《掌机王SP》的读者们说声"谢谢了"。

高职编辑

米格



一晃都200辑了,时间过得真快、在这个掌游不断被手游冲击的时代,偶尔在报刊亭翻起本《掌机王SP》,或是看到iPhone上移植的NDS游戏,还是充满了熟悉的温馨感受。虽然已经离开了《掌机王SP》的小编团队,但夜深人静的时候时不时还会想起和兄弟小编、和玩家们一起聊天打游戏的快乐生活。现在混迹在广告圈的我真的感谢每位好友给我的快乐,也教了我很多。最后,祝愿《掌机王SP》越办越好,给更多玩家送去开心,我会默默送上祝福。米格敬上!

高职编辑

洋葱



突然被告知要写200辑纪念刊的寄语,感叹时间真是过得飞快。感觉距离之前的100辑庆祝只是一眨眼功夫,还清楚记得当时众人聚在一起庆祝的景象,以及那块尺寸有些不够吃的蛋糕,不知道今年有没有加大号(笑)。为《掌机王SP》的顺利发展感到高兴,没能和大家在一起庆祝有一些小遗憾,也祝《掌机王SP》今后越办越好。



字轩



不知不觉已经过了这么长时间了,埋头写攻略、赶稿子、三天不睡觉做"米饼轩视频"的日子,感觉还似昨天一样。随着现在手机游戏的崛起,传统掌机平台的游戏发售量大不如前,很多时候拿着PSV都有"玩什么好啊"的感叹。但是仔细一思量,许多手机游戏转过去的都是那些原来在NDS上的低成本小品。真正有分量的游戏,还都在传统平台上。因此,虽然时代不一样了,但再过100辑,我依然相信还是有人和我曾经一样,在被窝里左手一本《掌机王SP》,右手一台掌机,创造着一夜又一夜难忘的回忆。

高职编辑

盲先知



不知不觉,《掌机王SP》就要迎 来自己的200辑生日。虽然离开《掌机 王SP》几年了,不过经常在写稿件投稿 时还有种身在编辑部的感觉,当初制作 第100辑特辑时的种种还历历在目。回 想当初新游戏到手和大家联机对战的兴 奋、和众小编一起讨论游戏的快乐、在 编辑部通宵加班的辛苦、截稿交印时的 成就感,编辑部里度过的三年一幕幕从 眼前划过,感慨万干。这段时光让我学 到了很多,也交到了许多志同道合的朋 友,更重要的是让我结识了广大热情的 读者,并以自己曾经为你们服务过而深 深地自豪。200辑是一个新的开始,相 信众小编会将更丰富更有趣的《掌机王 SP》带给大家,我也会一如既往地支持 《SP》,为广大读者献上更多的精彩!

高职编辑

嘲嘲



记得我离开时,是120几辑吧,说起来《掌机王SP》小编是我第一份工作,那时还没毕业,时间真快。或许新读者对曾经的部分编辑有些陌生,不过对我来说,时隔几年,在深圳度过的编辑时光仍然记忆犹新。

从前认为编辑就是每天各种游戏, 好一份奢侈美差;成为编辑之后,才发现 有大量的时间需要走马观花和摒弃偏好, 所以私下来讲,其实自主的状态,才是最 奢侈的。而选择了非游戏行业的如今,更 是有着各种名目在耗费和争夺着人生的点 滴,游戏时间越来越少,乐趣却在增多。

在《掌机王SP》200辑之际,衷心祝愿大家万事如意——无论梦想、生活,希望大家能够自由自主地体验游戏和人生乐趣,也许在《掌机王SP》300辑的时候,我们再见,一切都很美好。

纸鸢

得到的和得不到的

《掌机王SP》出到100辑的时候,我还是一个铁杆读者外加偶尔写写"专题企划"的撰稿人,当时看着老编辑们的100辑寄语,也曾幻想自己能够在200辑时成为书写寄语的一员,没想到就这样如愿以偿了。

过去的8年时间,《掌机王SP》一直 陪伴着我,从一个中学生到走向社会,让 我得到了许多曾想得到的:比如看见自己 的文字印在书上,比如成为一个游戏媒体 编辑,又比如体验到深圳这座前沿城市的 生活……

可有些终究是得不到的,就像我没能如既定计划般以在任编辑的身分完成200辑的制作,而是在阴差阳错之下以离职编辑的身分来书写这段寄语,尽管是个不大不小的遗憾,但在《掌机王SP》工作的日日夜夜,已经成为我人生中最宝贵的回忆,尤其是和曾经仰慕的编辑们变成现实中的同事时,那种奇妙的感觉至今难以忘怀,而在此期间学到的专业知识、工作经验和处事能力,足以使我受益一生。

200辑快乐, 我最爱的《掌机王 SP》, 你给了我很多, 还请你陪着我继续 走下去!

前《章机迷》 编辑

露琪

《掌机王SP》200辑了,作为曾经的竞争对手(笑),特地发来贺电! 笑),特地发来贺电! 说尽起来离开这个行业已经有些年头了一脸手翻开身边的一些刊物,总是业场产量,这个时间看错别字,这个职业后的一些形态。虽说是名义上的竞争关系,但我想大家对游戏的热忱是不好的,只不过我们没能经受住互机。所以,请《掌机王SP》跨过我们的"尸体",继续将掌机游戏文化发扬光大!

Square Enix 程序设计师

Jackyw

在据置型家用机更新换代,掌机业界 螳螂捕蝉、智能手机黄雀在后的这样一个 大时代里,《掌机王SP》迎来了其两百辑 的一个轮回。两百辑,如果排除六年怀胎 不见结果的特殊情况外,按一个游戏大作 的开发周期来说已经能经历三代,是一个 系列逐渐走向成熟的年纪了。托智能手机 的福、越来越多有梦想的人将目光投向了 移动式设备的游戏开发,同时也不断促使 着传统掌机界的优胜劣汰使其成熟起来。 作为一个以游戏为梦想和饭碗的人,自然 也希望能在一个更加成熟和广阔的环境中 展翅翱翔。无论如何,这都是一个值得纪 念的时刻,希望《掌机王SP》三百辑、甚 至四百辑的时候,我们能看到一个更加成 熟的掌机游戏业界,一个更加成熟的《掌 机王SP》。

编型

钟翔



一转眼、《掌机王SP》都200辑了。想起100辑时写专题企划的我还是个初出茅庐的撰稿人,如今想起曾经熬夜赶稿的日子,也怀念起当时单纯的美妙时光。在我作为撰稿人期间、《掌机王SP》给予了我太多的帮助和指导,它让我真正深入了解到许多游戏的细节,也为我进入游戏行业开启了大门。虽然目前我做游戏的时间越来越多、玩游戏的时间越来越少,但热爱游戏的心,却没有一丝改变。再次感谢《掌机王SP》带给我了解游戏、认识游戏、热爱游戏的机会!

这是个风起云涌、捉摸不透的时代,iOS和移动网络的高速发展对传统掌机行业和传统媒体业带来了太多的冲击,NDS和PSP鏖战时的辉煌都如同珍贵的金色回忆留在了过往者的心中。这对新时代的掌机来说或许不是最好的时代,但我相信3DS和PSV能够靠着创造力和实力在这个纷乱的乱世中占据着自己的一席之地。同样,我也衷心祝愿并相信《掌机王SP》在未来的道路上能够坚持自己的风格走下去,并在这湍急的时代洪流中迎来更加灿烂的辉煌!

专题企划 撰稿人

9节菖蒲

游戏文化频道 撰稿人



即使家用机有其高清画质与劲爆体验、掌机特有的清新绮丽与便捷轻松依旧使得它成为了太多玩家不可或缺的玩伴、

《掌机王SP》也是一样、如果说作为读者的我对于《SP》是喜欢与欣赏、那么参与撰稿之后则由于编辑的认真与踏实而多了尊敬。随着游戏科技的发展、超高机能再也不是家用机的专利、"第二屏"概念的兴起带来更多可能、而迎来200辑的《掌机王SP》也进行了全新改版。与《掌机王SP》与掌机有关的未来、因为未知而显得迷人,真是让人期待。

深爱专栏 撰稿人

JIDE



8年的时光,可以改变许多事、可以改变许多人、可以让新奇变成古板,可是,有些东西却不会被时间改变一真心。8年前,我还是一个刚步入大学的人,对当时新掌机的期待不用言表;我记得2004年是游戏业界大洗牌之后,当时任氏帝国的家用机战败而归,GBA又落后对手几个世代,面对PSP的惊鸿出世,怪异的NDS能否抵住压力……然而《掌机王SP》第一辑编写的内容很快地吸引了我,它刊载的是PSP与NDS的各种情报,在文字之间、我借助想象,脑中浮现出各种游戏画面……

8年后的今天,上世代掌机之争结束,不论哪方都获得了不少的赞誉;如今正值PSV与3DS拉开对抗的序幕,这完美的巧合正暗喻着《掌机王SP》将继续辉煌,因为现在我仍能从《掌机王SP》中感受到8年前同样的真心与感动。

所谓终点,那只是人为给某段时空加上去的标记;实际上,只有其事务本身才能知道自己何时、何处为终。界定我们是否老去的标准不是年龄,而是我们的"心"。哪怕当我们玩不动游戏,只要我们仍然期待明天,那么今天,就仍然只是起点。

第200辑,一切,才刚开始。

koflover

200辑是一个值得纪念的里程碑,因为这承载了8年的风雨历程:对于掌机游戏来说、《掌机王SP》见证了GBA、NDS/PSP、3DS/PSV这三代掌机发展与兴衰,为我们掌机玩家奉上了无数精彩好文章;对于我们掌机玩家来说、《掌机王SP》陪伴我们度过了8年美好时光、给我们留下了无数美好回忆。作为《掌机王SP》的老读者和作者,在这一刻我感到无比的感动和光荣,预祝《掌机王SP》越办越好、《掌机王SP》永远属于每一位掌机玩家!

攻略 撰稿人

格兰霍特团长

不知不觉,《掌机王SP》已经迎来了第200辑生日,回想自己曾经和《掌机王SP》度过的时光,不由感叹万千。

8年前,偶尔在报刊亭发现了这本书,作为游戏发烧友的我毫不犹豫地成为了《掌机王SP》的粉丝。由于当时还是学生,看游戏类刊物自然成了老师和家长的眼中钉,免不了受到各种围追堵截。后来上了大学,情况有所好转,自己也开始向《掌机王SP》投过一些稿件,没想到竟然有被录用,作为一个玩家来说,这应该是最开心的事吧!

从那之后,时不时会给《掌机王SP》撰稿!书也一本不落地收入,8年的时间,来来回回换了很多编辑,但不变的是品质。8年的成长,我和《掌机王SP》一起进步!共同见证了掌机界的变革,也迈了次时代的大门。如今,我已经成为了变时代的大门。如今,我已经成为了普通的上班族,多了一分成熟、少了一种气,但依旧不变的是我对游戏的热情!200辑的《掌机王SP》,也越来越走向成熟!在今后的日子里,我相信《掌机王SP》一定会越办越好!让更多的新生代玩家一起来见证吧!

祝《掌机王SP》200辑生日快乐!

Darkbaby

贺《掌机王SP》200辑

人生有几多个十年? 十年光阴中 又有多少事物未曾经历变迁?

怀念往日的繁荣盛况、感慨今时 的沧桑风云, 音容和处境虽已变迁, 然则昔日少年的情怀却依然未变。

光阴留给我们的绝不仅仅是往日 的思念,更多是美好的憧憬。

《掌机王SP》是本人至今为止极 少数仍然坚持每辑阅读的纸媒体刊物 之一,我尤其珍视字里行间那洋溢着 的青春健康气息、仿佛自身又回到了 那激情似火的十年前。

不管顺流或逆流,相信我们所钟 爱的媒体会随着时代的变革步伐一路 前行……

Lancer

做书难、做游戏书刊更难、做掌机 游戏书刊难上加难。作为中国最好的掌 机游戏书刊,《掌机王SP》十余年来全 心全力铸就精品。感谢你们为玩家、为 读者所做的一切!

掌门人

西瓜树

(=U=)想当年第一次接触《掌机 王SP》的时候还是2005年,如今都过 去8年了,掌机王也迎来了第200辑, 在此祝《掌机王SP》干秋万代、越办越 好~\(……)/~也希望大家能喜欢我的作 品. 请多指教。

小超

弹指一挥间,《掌机王SP》竟然 已经200辑了。打开电脑文件夹,望着 里面满满的稿件: 打开书柜, 望着排列 整齐的《掌机王SP》,不由陷入了深深 的回忆。想当初,还是《掌机王》的时 候,我就参与到了稿件的写作中,那时 我是GB的铁杆玩家,还是青葱小伙。 而现在, 三十而立的年纪, 岁月已经冲 刷了我的激情,惟一不变的是对掌机的 回忆。这几年,掌机业界发展迅速,从 GB、GBA到3DS、PSV,《掌机王SP》 紧紧把握住了业界的脉搏,不断推陈出 新,以优秀的文章留住了读者,也在国 内游戏业站稳了脚跟。借此一角,衷心 祝愿《掌机王SP》能够越做越好!



MILK

祝《掌机王SP》两 百辑了! 不知不觉为《掌 机王SP》绘制了两年多的 封面, 虽然给编辑催稿的 日子是痛苦的(笑)!但 确实也给我业余生活带来 了充实(笑)。总之,祝 《掌机王SP》越来越好,

美术稿费越来越高!大 卖! YEAH!



梨嘉Aliga

《掌机王SP》那么快就到200辑 啦~希望以后还有300辑400辑更多更 多. 祝销量越来越好w



新加州 第

贤儿

每一本都是成长的脚步,它们汇集着 我们对于游戏的热爱!祝《掌机王SP》突 破两百大关! 加油, 你还会继续壮大!



哀子

大卖特卖是必须的! \['o']/~要多支 持哟



米砂misa

恭喜《掌机王SP》200辑!很喜欢这 本刊物呢! 因为访谈很荣幸的可以翻阅

《掌机王 SP》~发 现里面的 资讯对我 这个电玩 迷非常有 帮助啊! 希望《掌 机王SP》 的人气可 以越来越 高! 成为 大陆第一 刊物!



金鱼姬

祝《掌机王SP》有越来越多的萌妹纸加入,越来越多人看《掌机王SP》,然后发展到全世界的人都在看《掌机王SP》!



道。其

晚香玉

祝贺掌机王200辑啦!还记得自己上大学时候非常喜欢看《掌机王SP》、还要特意叮嘱报刊老板给我留着呢。现在看着掌机王就想到自己(逝去的)青春、充满了各种美好的回忆!在这里也祝福《掌机王SP》越小越好、我也会继续支持的!



苗苗

~\(≧∇≦)/~一转眼我超喜爱的《掌



纱布蓝

新年快乐.祝《掌机王SP》读者越来越多.杂志越办越好!坚持在掌机领域做自己的风格!加油!





符子

祝愿《掌机王SP》日后继续给掌机 玩家带来更多精彩资讯! 无限支持!



山新

希望《掌记王SP》能伴随更多的读者 一起成长。







《掌机王SP》200辑 啦!祝大卖!节节高升!





四駅200

剧场表演时,演员常把观众比作衣食父母;而对于我们这些做刊物的,也常常把读者比作上帝——衣食父母也好,上帝也好,这都不是吹捧,而是真真正正发自内心的感谢,尤其是像《掌机王SP》这类纯粹在读者们的认可中一路走来的刊物,感激更甚。这里由衷地感谢各位新老读者一直以来的大力支持,《掌机王SP》也将和各位一起携手,把随时随地的掌机快乐一直传递下去!

《掌机王》收集法人

200辑,《掌机王SP》真的是陪伴 我走过了整个童年和青春时代,还记得读小 学的时候自己还没有掌机,那时候只能看着书 解馋,看着编辑们的精彩解说真的非常渴望拥有 自己的一台掌机。后来工作了条件好了,看着网 上有人出售《掌机王》,自己于是就萌生了要收集 掌机王的想法,自己拥有的早期《掌机王》不知 道国内有没有人可以跟我PK一下(笑)……

→ 马修: 小编自己也没法PK

啊, 够霸气!







を申組购を助明 表面の結構 表面の自分学 (16) 自然不確認と我計 (4) かしま述「我活の中的 特別をは了一个又一 カース本料金を 種類 成为資料等的原数第一

マits年

时间过得真是太快了,转眼间, 距离100辑又过去了5年,《掌机王SP》迎来 了200辑的生日。本人是从2002年开始购买《掌机 王》的,那时我还是一名初中生,现在的我已经工作, 也有了自己的爱人,将于今年6.1儿童节步入婚姻殿堂。虽 然年龄不断增长、角色不断变化,但不变的是我对《掌机王 SP》的爱,我也会将这份对《掌机王SP》的执着带入我今后的 工作生活中,非常感谢《掌机王》这么多年伴我成长,带给我 无尽的快乐。最后祝《掌机王SP》越办越好,永远大卖。

虽然收集全部《掌机王SP》是一个漫长的过程,但我很快乐、惟一让我永远心痛的就是丢失了第3辑,我费尽所有也未能寻到,这成为我永远的痛。虽然什么事情都没有十全十美,但还是希望以后能通过其他渠道再次取得,填补我心中的痛。也希望各位小编有力出力、有钱出钱,谢谢各位了,嘻嘻!

《马修:提前恭贺新婚。5年过去,邸竟轩朋友看起来也成熟多了。至于最后的么……钱都没法解决的问题才是最大的问题啊!

喜迎《掌机王导》200辑,老读者晒照片

各位小编,大家好,祝贺《掌机王SP》200辑顺利刊出。各位小编辛苦 了、做纸媒不容易、网刊对平面媒体冲击太大、希望《掌机王SP》和《UCG》都能坚 持下来、并越办越好。作为一个老读者、与《掌机王SP》之间的故事说起来有不少,但细 想一下又没什么。中学时期,基本就是省吃攒钱、买机买书,在学校防备老师,在家里躲着 家长,聚三两个机友上课偷偷打机、下课细细交流。上了大学之后,没了学校管制、少了家里说 教、自己一个人自由自在玩起来,反到没有那种捉迷藏式的快乐。但周围的人都是PC玩家,要么是 网游、要么是《dota》,没有掌机的土壤啊……

我是从第5辑 《掌机王SP》 开始买的, 为了《绿宝石》的攻略而买(那时手上玩的是《红宝 石》,以为《红宝石·绿宝石》是同步版本,通关之后怎么也去不了战斗开拓区,太丢人了)。买到 20辑左右(记不太清了. 应该是改版变厚那阵), 才开始慢慢收集之前的, 一直到100辑特刊的时候 也没收集全(前身的第九辑太难买到了,结果碰到时一口气买了三本)。那时还不会用淘宝,就是 在旧书市场慢慢搜集;后来会用淘宝了、老刊也没什么人卖了。大约是在133辑左右的时候终于买 齐了, 就等着200辑到来!

这回终于完成了自己的夙愿,终于全部收到了、我是特地来晒照片的、希望能够被200 辑刊登上。祝各位身体健康、《掌机王SP》越办越好!

家》的小编、给上帝见礼了。

36:作为同时参与《掌机王SP》和《口袋玩



尽在不言中

100辑的我! 200辑的我! 一如既往的支持! 切尽在不言中! 永远支持《掌机王SP》!

> 马修:从100辑到200辑,各位 一直支持《掌机王SP》的读者朋友 们,我们共同见证了彼此的成长!

肖迪



上海 Soldier

时间过得真快,转路《常机王SP》迎来了 200辞,在此税签:《常机王SP》越办越好!

上海 王蓉萱

帮200难?真快!从买第一本《掌机王》 到现在,《掌机王》和《SP》一直是掌机死家 的卧师益友。下一个200,要再接再励,把掌 机游戏的政乐学给更多玩家!

玉林 陈維松

时间如流水,游戏如人生。让我们好好珍 借现在和湖特米来吧!

天津 JK

掌机游戏伴我走过了3个春秋,超来想去 还是这句话比较靠谱——说《掌机王SP》越办 越好!

开平 钊哥

就越来越好,希望那时而我们每一位读者 退一份有纪念价值的物品。

南通 不吃鱼的猫

《常机王SP》南远是最棒的!

宁海 雕刻

看《掌机王SP》的时间不算太长,但我是 越买越喜欢,它的每次改版都让我惊喜,真心 希望越办越好,小编升体健康。

上海 nmmi

每次翻开《掌机王SP》时,就想到威行的 关于掌机行业乃至整个传统游戏行业在不久将 来会被智龄设合压垮的说法,但是我看到的仍 是一片繁荣,税签掌机果、税签《掌机王SP》 更好更强大,更择更精彩!

乌鲁木齐 无为

呵呵,又是一个五年了,希望《掌机王 SP》能陪伴掌机的下个世代。

庄河 小尊

税《掌机王SP》是目读乐,税分编们工作 顺心、在未来的一年里升心健康。

马鞍山 玮园长

五十二种语言汇威一句话:《掌机王》表 爱你!

石家庄 Lininter

祝福! 我会追你到1000舞!

北京 海豚

祝《掌机王SP》越去越好,走得更远!

水康 星之卡

我要成るVワタ連者!

上海 无控

《掌机王SP》,掌机刊物当之无愧的 No 11

广州 穷宅

谷有《掌机王》,如鱼之有形。在此说 《掌机王SP》200岁(?)任日快乐!

苏州 老总

时间走过,《掌机王SP》留下几时的回 忆,统《掌机王SP》越办越好。

杭州 Deap throat

稅《掌机王SP》200錄大喜,再接再房共 创辉煌!

肇庆 我是穷人

购入第100鲜的时候,我才刚刚购入PSP和《SP》不久,如今当年的大学吃已经将而人文,《SP》陪我至今,伴随着我的成本。钦愿《SP》越办銀好,200鲜吃日快乐!

南宁 卢尚拓

《拿机王SP》200辑,风雨兼程,让我们 携于共创辉煌!

油头 兔斯鹎

藏澍《掌机王SP》几年来的陪伴,统备编 们薪水更上一层楼。

沈阳 賽伯拉斯

换篇了我的书框,丰富了我的知识,陪伴了我的人怪,我在300舞等你!

上海 小肥鼠

記《掌机王SP》を目快乐,在新的一年稿 量第一,我爱《掌机王SP》!

东莞 Magic

200什么的才不高兴妮,不是还看300、 400···妮麻。

武汉 小興

及100年书了!从2008年12月到2013年3月,《常机王SP》众小编译我走过了5年,感谢众小编!

上海 郑一帆

就记得当年第一次买《掌机王SP》(69 薛)对我还是刚刚考入高中的无知少年,现在 已是个将要踏入社会的大三学生。五年多了, 那个少年已任长大,然而热爱游戏的心却一点 淡变,感谢《掌机王SP》符成一路走来!今后 也请多多关照。



我的六个第

文 任天堂

> 第一个掌机游戏 ≥

依稀还记得4岁时候,姨夫从外地出差带回来一台Gameboy。从此我便与掌机结下了深厚的情谊!记得那个时候只有一个游戏,就是风靡全世界的《俄罗斯方块》,在那小小的方寸之间,几个简简单单的几何图形的方块却能变幻莫测,引人入胜,那个时候家长们总是限制我和姐姐玩,而我总和姐姐争着玩,还好几次和姐姐为争游戏机玩而打架。当年的小P孩如今已长大,曾经的《俄罗斯方块》到今天依然在推陈出新,还是那么简单的几个图形加上了色彩的点缀和新鲜的玩法,但是当年和姐姐一起通宵玩那黑白的《俄罗斯方块》的时光永远成为了最美好的回忆。

多第一本掌机书刊 冬

一转眼时间已是2005年9月,我也跨入大学的校门———所成都的大学,毕竟是省会城市,没几天当我路过一个报刊亭的时候,就被一本《掌机王SP》深深吸引住了。当时印象很深刻,是25辑,有《超级机器人大战J》和《逆转裁判3》攻

略那辑,我几乎是没有多想就掏钱买下了。当时就在想:有专门的掌机刊物,真是一件不可思议的事。

虽然有很多的不懂但是毕竟是对我的一个启蒙刊物,从此便一辑不落地买了下来。书看得多了就有比较系统全面的认识,那时候我才知道小时候玩的是Gameboy。不过就只玩了一个游戏,在当时我的理解力就一直认为Gameboy就只有唯一个《俄罗斯方块》。

>第一个掌上游戏机 ≥

从把25辑《掌机王SP》买回宿舍看了那一天以后,就了解到有那么一款掌上游戏机叫GBASP,这瞬间勾起了我儿时玩Gameboy的记忆,当时我就下决心国庆节一定要把它买回来。国庆节那天一大早,我就去磨子桥的百老汇卖场,找了一个电玩店一番讨价还价后,最终以550元的价格买到了自己心仪的小神游SP,同时入的两款游戏是D卡《超级机器人大战J》和《逆转裁判3》。当时对烧录卡不是特别的了解,一是觉得麻烦,二是当时的游戏店D卡都可以加钱换,换购价也比较便宜。所以很长时间我都是换卡,最后知道烧录

伴随着《掌机王SP》,我的游戏生涯也持续展开,从最初的《逆转裁判》和《机战》,到其后接触的《口袋妖怪》、《塞尔达传说》、《黄金太阳》、《洛克人》、《马里奥》、《恶魔城》等,虽然是在GBA的末期,但我也几乎把GBA上的所有大作一并玩完,随后的日子里我通过每年的寒暑假打工和过年过节亲戚给的压岁钱陆续买了NDSL、NDSi、PSP和3DS LL。买的游戏机多了,玩游戏的时间反而少了,尤其是工作以后,除了自己喜欢的游戏系列出续作玩玩,更多的时间是每月翻翻《掌机王SP》。这几乎雷打不动的习惯,一直持续到今天。

≥ 第一个正版游戏 ≥

拒绝盗版、抵制盗版,从我做起,翻开每辑的《掌机王SP》、打开每辑的《口袋光环》都有所涉及有关正版盗版的内容。盗版在中国是一个很隐晦的问题,作为一个玩家来说它有存在的环境,由于一直没有销售的正规渠道加之国内玩家的消费

能力, 导致盗版直到今天在国 内依然是一个从众趋势。作为 学生党、普通的工薪阶层,我 们何尝不是为了买一款心仪的 主机而牺牲其他的众多开销, 省吃俭用不说,泡面、馒头的 生活想必大家也不陌生。往往 是主机买了钱包几乎被榨干, 这个时候盗版的出现无疑是让 大家眼前为之一亮, 尤其是在 烧录卡横行的GBA、NDS和记忆 棒肆虐的PSP时期,"一次投资 终身受益"并不是空穴来风。 它们的出现除了是对开发商带 来毁灭性的打击外,更多的是 让人们进入一个消费误区,让 大家没有一个从正意识。从现

在的3DS和PSV时代开始厂商加强了防破解手段,到今天破解依然没有实质性的 进展——说来也惭愧,这么久了自己入的第一款正版是《塞尔达传说时之笛 3D》的港版,虽然正版游戏很贵,但毕竟有了一个正规的渠道,这个良性循环除了是对知识产权的尊重外,更多的是印证了拒绝盗版、抵制盗版从我做起,这里有你和我的一份力量,也是《掌机王SP》一直所倡导的。

第一次收集完《掌机王SP》》

买了这么多年《掌机王SP》,时间长了就

有了想把它收集齐的一种欲望, 最初从25辑入 手的,往前的24辑买齐的难度比较大。去哪里 买呢? 由于当时网络还不是很发达, 惟一能去的 就是去各个旧书店、旧书市场甚至是废品市场上 去寻找,那个时候只要是周末我都会去市区的每 个角落去找。每收集到一本,其喜悦之情都是难 以言表的。可难题又随之而来——随着时间的推 移,我又发现除了《掌机王SP》之前更早的时 候,它还有一个名字,那个时候它还叫《掌机 王》,一共发行过9本,这9本由于发售太久,在 市场上几乎绝迹,但是我并没有放弃。记得创刊 100辑应征VIP读者的时候我还特别懊恼, 因为我 也就差那么几本了, 多年以来我一直没有放弃过 收集它。直到2012年后,一次偶然的机会,我接 触到有一个专门经营古旧图书的网站, 那就是帮 我后来圆梦的孔夫子网站。在这里我认识了许多 经营旧书的店主, 在他们的鼎力支持下, 最后的 几本终于买齐! 买到《掌机王》创刊号那期我激 动的心情记忆犹新,而最后买到的《掌机王SP》 16辑则代表着我8年以来的收集生涯,心中的梦。 终于圆了。



第一次投稿

转眼又到了《掌机王SP》创刊200辑的纪念日,今天我很荣幸和大家一起见证这个特殊的日子,这里有所有辛勤的新老编辑们无私奉献,也有广大新老读者的默默支持,感谢《掌机王SP》带给我们曾经最单纯最纯粹的爱!在此,送上我的第一篇投稿,作为祝贺!从《掌机王》到《掌机王SP》、从100辑到200辑这不仅仅是一个数字的增长,更多的是编辑们时间、努力和汗水的结晶、《掌机王SP》,加油!

2004年,《掌机王SP》第1辑开始了它的期刊之路,以往不定期发售的《掌机王》成为了历史。10年来一路历程,每一步前进脚印我都看在眼里,处处感到小编们的用心——旨在把最好的掌机资讯精彩地奉献给各位掌机玩家。

我因为早先没有掌机,所以不是从"《掌机王》系列"开始接触,但我却是从第一本《掌机王SP》开始就不断入手的,直到写这篇稿子时的198辑,我也一辑都没落下。为什么突然就开始关注到《SP》了呢?那是因为我当时有了属于我自己的SP——GBA SP,

2003年,连BP机都还在大街上横行。用手机的不是没有,很少。彩屏手机算是外星科技了。 当时GBA SP像是炸弹一样炸开了我对掌机的认识。这么大的彩屏屏幕,还能夜光,这么小巧,还能折叠、充电……种种高科技让这部集万千技

术于一身的掌机最终落入了我的口袋。但当时我获得掌机资讯的渠道非常少,没有特别的杂志书刊来为我提供资讯。2004年横空出世的《掌机王SP》简直是专门为我手上的GBA SP而出的,看连书都这么小巧。封面上还有"VOI.01"?这就说明这个会系列话咯,一看封底果然有下辑预告。

虽然我翻开书后才发现这实并不是专门为我的GBA SP而出、而是为即将到来的掌机次世代准备的,但我仍然被里面那些种种内容吸引到——GBA SP的后继者NDS要问

世了,另外一个叫PSP的也来势汹汹——双屏+宽屏、触摸+高清屏······种种精彩内容把我看得如同置身未来。现在看看纸箱里的NDS和PSP,回想当年还是觉得非常可爱。

时间一晃来到了《SP》100辑,我寄出的作品非常荣幸被登上了100辑上,还荣获了《掌机王SP》VIP称号,这对我来说是一个无比的荣耀!解除了我人生的一大成就!时间就像一把杀猪刀,一下子200辑杀到了。《掌机王SP》里的栏目增增减减,小编们也是新血换旧,作为读者的我也从小朋友到大朋友……这些,无不鉴证了《SP》的成长历程,它现在就像是生活中的宠物,调剂着我的本来就非常美好的生活。作为《掌机王SP》的FAN,我还会一路拥护《SP》,愿《SP》以后的越办越好,辑辑都是大肥刊!这里借用一下UCG的经典台词:《掌机王SP》,我们300辑见!



我的游戏红娘——掌机王

文 Angla_Yang

好久之前就想写,一直憋着没有动笔,但200辑给了我写的动力——又一个百辑,又一个里程碑,在这里祝《掌机王SP》200辑生日快乐!

依稀记得第一次买《掌机王SP》的情景——那是在我上学的时候,回家路过书报亭,习惯性看了看里面有什么书,找了半天看到了《掌机王SP》17辑。因为当时手上有一台GBA SP,自然毫不犹豫地将它买下来,回到家就兴冲冲地开始翻阅。

《掌机王SP》对我来说是一个很好的导师, 买到了《掌机王SP》我才知道,我的世界很渺 小,看到的东西实在是太少,手上拥有的GBA SP似乎已经是时代末端的东西了。当第一次在《SP》上看到介绍的新发售的PSP陶瓷白的时候,漂亮的外形立马吸引住了我。时代已经被NDS和PSP所占有了,新生代的掌机来了,游戏也步入了一个新的次元!不管是画面还是游戏性还是游戏的系统,从GBA到PSP,是一个质的飞跃!好吧,也许我不应该把这两台机器作比较,但是对于一个游戏新手来说,画面无疑是比较重要的,吸引菜鸟的毕竟是好的游戏画面和爽快的游戏体验。

其实之前买入GBA SP也是阴差阳错的,在表 第十岁生日的那天,我提前和妈妈去到了饭店。



于是去周围的 商店逛了下, 在卖玩具的地 方看到了任天 堂的专柜,看 到几个售货员 在推销东西, 好奇地走过去 看才发现是一 个游戏机、小 巧便携、可以 玩好多游戏, 尤其是营业员 说可以玩插在 电视机上的游 戏的时候,我 实在是动心 了---其实所

谓"插电视上玩的游戏"就是红白机,而我当初对游戏的概念也是停留在红白机和PS2上,认为游戏只有在放到电视上才能玩,对掌机基本没有什么概念。所以在说到可以玩红白机游戏的时候我就抑制不住愿望了。既然喜欢,接下去自然是用很无辜的眼神看着妈妈了,结果自然是很顺利地买入了GBA SP,但那时候妈妈只同意买机器,却没有买游戏……

当时可谓哭笑不得,但只能用自己好好念书来保证、然后得到足够的零花钱去买卡带——后来才知道,可怜的我买了那么多卡带居然都是盗版的,还花了我那么多钱!记得当时JS和我说:游戏是根据大小来定价的,有64M、128M、256M。很天真的我当时真的就信了他们的话了……到这里,就该说回主题了——知道自己购买了那么多的卡带是盗版,就是在《掌机王SP》

上看到的。看《掌机王 SP》很长知识,我这个 游戏小白成长到现在这 个样子,是多亏了《掌 机王SP》呢。

不仅长知识,还有新的游戏信息,有时候打游戏嫌到网上查不方便,就会拿起《掌机王SP》找攻略,一遍又一遍地看,温习下再去玩,成功率又高又不伤眼睛——纸媒的天然优势嘛。虽然今天网络已经很发达,但我依然很

喜欢《掌机王SP》,因为在书上和网上游览各种游戏消息的感觉是不一样的,高尔基说得好:书是人类进步的阶梯嘛。

看掌机和游戏讯息的同时,我最喜欢看的就是小编们的各种吐槽,比如说小编寄语,从小编寄语当中知道小编喜欢玩什么类型的游戏、喜欢做什么事情、喜欢看什么片子……小编美编都会在当中说,而这些事情也成为了《掌机王SP》的粉丝茶余饭后八卦的对象了吧。不知道是我一个人有这样的感觉还是大家都有——就是知道小编们最近在干什么就会有点满足感,好奇怪的感觉。后来多出了一个新的栏目:吐槽记事簿,主持人是阿鲁怪蜀黍……为什么叫他怪蜀黍其实我也不知道,跟着几个小编叫着叫着就这样了,总之觉得抱着抱枕的叔叔肯定就是一个怪蜀黍,这种思维感觉是不是也很奇怪呢?

《掌机王SP》来了很多编辑,也走了很多编辑,但是不管是现在在的编辑还是离开的,都很随和,像朋友一样。所以《掌机王SP》给我的感觉,就是一个游戏饭可以聚集的好地方、好场所,和家一样温馨。 有问题问出来编辑都会在"FAQ电台"作出解答。想说什么就和小编们聊去"掌门人"聊聊天,虽然不是即时但当小编们给出风趣诙谐的回应时的那种满足感也是独一无二的。

很多人问我: "你一个女孩子家玩什么游戏呀? 应该是整天搞搞娃娃什么才对。" 我当然不是这么想,每个人有每个人喜欢的东西,娃娃我自然也喜欢,但为什么女孩子就不能玩掌机呢? 玩游戏为什么好想就是变成了男生的专利呢? 我喜欢坚持做我喜欢做的事情。

最后,也祝福《掌机王SP》越办越好,我们现在走过了100、来到了200,那300、500还会远吗?





氪金。是《魔兽世 界》中的一种稀有矿物, 获得手段困难。价值不 菲。纵使没玩过的人。 总也听过"氪金狗眼"这 一风靡网络的词汇。毛老 师的衣服。瞎了我的氦金 狗眼:毛老师的存折,瞎 了我的硬化氪金狗眼…… 作为2000辑纪念企划中的 拟似"黄金眼"。该栏目 将先给大家带来《掌机王 SP》全200辑的黄金眼栏 目中满分游戏的回顾。然 后再带来一些你平时绝对 看不到的特别评分、

栏目主持:腱月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制,其中总分在30~27分之间的为"黄金珍藏"级别,总分在26~24分之间的为"热血推荐"级别。

黄金眼的秘密 并非从第1辑开始登场?

黄金眼的秘密②

热血的自菜老师

《掌机王SP》历代满分游戏

从事游戏行业的媒体并非《掌机王SP》一家,大部分都有"游戏评分"一项,以游戏编辑的视角对新发售的游戏予以质量评测,作为关注该媒体的读者们的购买参考。在统计所有评分前,胧月先在心中合计了一下,自己感觉满分游戏应该不少,比如《怪物猎人》好歹有几个吧,《口袋妖怪》好歹有几个吧,《见里图》大概也不会缺度……本以为会洋洋流流单

《马里奥》大概也不会缺席……本以为会洋洋洒洒总结出一小串,但实际查阅后竟然只有4个! 打分或多或少地都会掺杂主观因素,不可能绝对客观,小编们平日也常常把"宇宙第一神作"这个短语挂在嘴边,以盛赞自己倾慕的游戏。还好这种主观心象在工作中并没有不加掩饰地显现,对一款游戏的爱可以使个人无视其缺点,但是在"黄金眼"中必须指出来——当然这并非值得夸耀的事,只是庆幸还好做到了。

怪物猎人 携带版 2nd

出品公司: Capcom 游戏类型: 动作・狩猎 发售日: 2007年2月22日

评分人: 胧月、软饼干、LIKY

如果说初代《怪物猎人携带版》奠定了系列的潜力股态势,那么《2nd》则完成了该系列从二线正式成为一线大作的进化。系列最早的元祖《怪物猎人》于2004年诞生在PS2上,一年后的2005年发售其资料篇《怪物猎人G》,前者销量不到30万,后者20万出头,在那个黄金时代可谓"完全排不上号"。至于国内,更是高山流水似的小众游戏,虽然一些慧眼独具的老玩家深晓其中乐趣,但游戏的节奏相对缓慢,又有一定的入门难度,让一个新手在单机条件下猎杀火龙、角龙这些怪物无疑是相当难的,而很多一部分人往往在砍死了几头草食龙以后就嫌游戏"无聊"而放弃。

《怪物猎人携带版》登陆PSP几乎是一个"权宜"之计,以当时的眼光看,它与



网游的尝试都始终未能让系列在家用机上大红大紫,反倒是在掌机上成了堪与《口袋妖怪》比肩的怪物级大作。《MHP2》是Capcom在尝到《MHP》的甜头后第一次真正用心在掌机上推出的系列作品,也奠定了"掌机版不再是家用机版简单移植"的制作基调,此后的《MHP3》、《MH3G》跟《MH3》相比都几乎是完全不同的游戏。

王国之心 梦中诞生

出品公司: Square Enix 游戏类型: 角色扮演 发售日: 2010年1月9日

评分人: 洋葱、雷伊、胧月

2010年的"黄金眼"诞生了3个满分游戏,堪称《掌机王SP》的满分游戏年。这一年的好游戏的确玩到人手酸,《梦中诞生》则奏响了该华章的序篇。《王国之心》是SE大作群里较为"有节操"的系列,极少移植,刨去资料篇外,严格来说移植的只有原先登陆手机的《编码》和最新高清重制的初代。《梦中诞生》和手机版《编码》、NDS版《358/2天》同时在2007年的东京游戏展上发表,是系列在(当时的)新平台上的试水作。两作开发时间均比较长,《358/2天》在公布后将近两年才面世,而《梦中诞生》则又比《358/2天》晚了大半年,相应的裨益是素质均得到了良好的保证。

2007年初《王国之心 II 最终混合版》 中收录了一段名为 "Birth by sleep" 的秘密



原貌。在PSP的机能和容量支持下,游戏有着与PS2版《王国之心॥》相近的操作性、画面和剧情容量,是同期公布的三部作品中最接近正统本传的一作,导演野村哲也称"游戏的主人公不是索拉,所以没有冠以正统的数字编号,不过它的容量和丰富度几乎可与PS2版媲美。"

□袋妖怪 黒・白

出品公司: Pokemon

游戏类型: 角色扮演・收集育成

发售日: 2010年9月18日

评分人: 马修、乌冬、酷洛洛

众所周知,任天堂几乎不出席东京游戏 键词,游戏里不仅展,而微软在日本的疲敝,让历年TGS几乎 出现了多个人种,成为SCE的独舞台。不过任天堂在TGS期间并 而且序盘可选择的不闲着,如果我们留意一下进入NDS时代以 完个日袋妖怪, 最终形态分别。 这个名字总是在9月份活跃起来: 2006年9月 征着日本(大剑海这个名字总是在9月份活跃起来: 2006年9月 征着日本(大剑海这个名字总是在9月份活跃起来: 2008年9月13日 微)、西洋(唐《白金》发售,2009年9月12日《心金·灵 王蛇)和中国银》发售,2010年9月18日《黑·白》发售 (炎武猪)三种银》发售,2010年9月18日《黑·白》发售 文化。加上全新驾购买,客观上有没有减少TGS的人流量并不 录的口袋妖怪总,可知,但可以肯定的是,此举让日本市场的 石》、《珍珠》、玩家绝不会仅仅注视着索尼。

游戏由Game Freak主打开发,开发部 家的联动兴趣。





文化。加上全新登场的156种精灵,本作收录的口袋妖怪总数合计有649种,与《钻石》、《珍珠》、《白金》、《心金》、《灵银》5个版本的联动充分调动起前作玩家的联动兴趣。

怪物猎人 携带版 3rd

出品公司: Capcom 类型类型: 动作・狩猎 发售日: 2010年12月1日

评分人: 乌冬、LIKY、胧月

2010年的掌机商战之所以精彩,要多亏两个游戏——上文的《黑·白》和本作。NDS之所以没能在日本对PSP形成一边倒的碾压态势,"《MHP》系列"的带动功不可没。游戏于2010年3月16日在Capcom的"怪物猎人新作发表会"上公布,胧月至今仍记得当天下午编辑部中的猎人们欢欣鼓舞的场面。我相信惟独在这一年,9月份《口袋妖怪》的大卖没有让SCE"羡慕嫉妒恨",因为年底的《MHP3》完成了"《怪物猎人》系列"最气势恢宏的一击。如果用玩家比较容易理解的场面来形容——就是可以从你们看过的ACG作品、武侠奇幻类小说中挑两个顶尖高手,再配上你们喜欢的热面BGM。

游戏以和风的温泉观光地行云村为据点,在《MH3》的地形基础上追加了全新的溪流,并让本作的象征怪物雷狼龙在该地形纵跃咆哮。《MH3》争议很大

的水中狩猎并没有 收录在游戏里,我们先不对水中战加

RESIDENCE PROFESSIONAL PROPERTY OF THE PROPERT



以褒贬,在当时,习惯用PSP玩《怪物猎人》的玩家的确可以更为顺利地融入本作,并一直保持顺畅的节奏。《MH3》被诟病的"怪物种类较少"的问题,在本作中借着雷狼龙等新怪和亚种得到弥补,《MHP2G》里的一部分怪物也重新上镜,堪称系列的集大成——即当时最为完善的系统,并且保持了怪物的多样性。

编辑部常用道具评分

STREET HARRIS WHEN PROPERTY MARRIAGEN THE

行星床



思分

舒适 健康



截稿日往往 要忙到凌晨,家 住偏远的人只好

在编辑部将就一宿。行军床 相比沙发虽然在柔软度上稍 显不足, 且翻身时会发出 奇怪的响声, 但胜在数量充 足, 且长度合适(2米), 不像睡在沙发上需要蜷缩着 身子。不过冬天留宿实在寒 冷, 如果能追加棉 被等周边配件的话 还能再加1分。





临近截稿日 时, 该床总能帮我 增加两小时的睡眠

时间,好评。不过毕竟不比 沙发厚实,薄薄的一层帆布 让人在春秋两季的深夜极易 罹患感冒, 当然这属于"要 啥自行车"的要求了。另外 本人跟该床的相性略差, -

觉睡醒以后总会出 现上火迹象、需要 买凉茶缓解。



有 时 候 晚

上加班睡眠不 **酷洛洛**足,第二天工作 自然就会没有精神,这时 候中午再编辑部角落的行 军床上小睡一会,可以给 下午恢复一下工作状态, 不过有时候一睡会睡过头 半个小时。还好

一次都没有被发 现.....

Ei



意分 泛用

质量

如果环境 允许的话, 让室 温保持在24度左

右,并且冷风时不时能扫过 头顶是最爽的。但是编辑部 内空间太大、扫风以座位位 置来看完全不现实,况且背 后还坐着两个不爱吹空调的 人就更是令人扼腕了。结合 夏天赶攻略必然汗

流浃背的实际经历 来看, 忍痛扣分。



我怕热胜过怕 冷,原因是冷了可 以不断加衣服,热

了却无法无限制地脱。这台空 调在制冷上无可挑剔,且距离 我的座位最近,可以很方便地 掌握其出风口角度和温度。遗 憾的是它有漏水故障, 有时不 小心穿着凉鞋路过旁边, 会惊 党脚底湿一片,好

在没滑倒过,就不 多扣分了。





……必须扣分。

深圳的盛夏 基本离不开空调, 但小编们因为座位

不同, 还是会有不同感受: 离得近的嫌冷, 离得远的嫌 热嫌闷、好在大家都有各自 的办法,嫌热的配个电扇、 嫌冷的披件衣服、打上这两 个补丁空调便接近完美。不 过有时候不小心还 是会被空调吹感冒



Wi-Fi网络



编辑部的 Wi-Fi在更新前几

网,因为经常动不动就出现过 热断线之类的怪情况, 有时候 酷洛洛用公司的Wi-Fi下PSV的 资源,一会儿断一次,还不如 在家用那4M的ADSL欢快呢, 不过经过小编们一齐反映意见

后, 公司就跟更换 了无线路由器,以 后就好多了。





以前无线网的 速度本来就不高, 一手机、笔记本、掌

机齐上阵的话,基本就只能用 来浏览一下网页,像对战游戏 这种基本上等待的时间还长过 打的时间, 等得人都恼火。在 大家的强烈要求下, 现在终于 增加了一条游戏专线,不用再 为无线网速头疼。

办公室压力一下减 少了不少。



LIKY

回公用的了。

现在随便-个人恐怕都有两三 台Wi-Fi设备,单

位的Wi-Fi网络不给力其实也 是情有可原,连的人多了那 速度能快吗?本人曾买了一 个支持AP功能的无线网卡来 自己"开小灶",结果10分钟 就掉线,网卡烫得不行-贪便宜的下场, 最 后还是老老实实用

53

標像机



急分 性能 续航



原本跟此设备 没什么深仇大恨. 不讨鉴干本人某次

TGS出差,被某些编辑借机拍 下许多不堪入目的画面,并且 **还将这些内容特意剪辑得更不** 堪入目并放到了碟和书上, 让本人脆弱得不堪一击的心 灵遭受了严重的打击。有句 成语叫做爱屋及

乌, 我就来个恨拍 及机, 差评!



摄像机在我 们每辑光盘的小 LIKY["]编审碟部分是必

不可少的,我们会将它架在 电视前一边屏摄画面一边录 制众编叶槽的声音, 由于它 总是默默无闻地立在那,大 家审碟过于投入后,偶尔注 意到它时会突然惊呼:

啥时候没电的!" 然后发现好多精彩 的吐槽没有录到。

后画面抖动的严重

症状、该换了。



由于3DS和 PSV暂不支持视频 输出,录制"新作 特搜队"的实机演示时需要文 编隔着三脚架操作。除了要注 意屏幕是否歪斜, 还要考虑灯 光等因素,遇到ACT、FTG等讲 求操作件的游戏时非常辛苦。 而日最近摄像机时常会发生录 制时间过长、重启

打印机



我每辑要看 的稿子特别多, 一些底色较深的

则会有很重的油墨, 经常抓 得一手黑,影响进水进食。 不过关于此打印机有个都市 传说, 如果说其坏话, 就会 让你的稿子出现打印错误, 所以虽然它经常出现卡纸、

失控、线路连接等 故障, 这里还是给 了8分以保平安。



阿鲁

由于截稿日 会打印大量的稿件 --用于校对,因此打

印机的墨盒长期处于超负荷 状态,当然备用墨盒也是有 的,不过有时候还是会遇到 所有墨盒被用光的情况,于 是就只能打电话找人来更换 墨盒、这一换就得等很长时 间。虽说是无可奈

何的事, 但是碰上 了还是挺纠结的。



将用过的打 印纸翻过来二次使 用、是编辑部保留

至今的优良传统。不过有时也会 因此出现些意外:像双面都用过 的混入单面纸中或将用过的一面 朝上,导致打出来的稿子完全没 法看: 而且由于旧纸无法码得特 别整齐, 有时还会出现几张纸同

时被抽进去发生卡 纸的情况,这时就 只能重启了。



饮水机



師継 整分



关于这个设 备,本人的态度是

已经有2年时间没使用单位的饮 水机了,原因就在于以前接水 喝的时候在杯子里发现了肉眼 可见的颗粒、自从那次以后我 每次接水都会关注水杯里的情 况, 直到后来再一次发现了不 明颗粒, 从此我就 跟单位的饮水机绝





交了。

编辑部存在感 极高的设施, 对于 ___我这种能喝水的人

尤其重要的,每天早上按下电 脑开关后便拿着杯子直奔饮水 机去沏咖啡或泡茶、回到办公 桌正好电脑启动完, 已是包括 我在内的许多编辑的习惯。不 过前些年也出过诸如水流小、

水中有杂质的情 况, 但维修清洗后 就正常使用至今。





我尤为嗜水, 每天不管多忙都是 一杯接一杯地喝

茶。新换的茶具容积较小,而 饮水机距离我30米开外,几口 喝完了就要再去接水, 跑来跑 去很不方便,加上僧多粥少, 经常接不到开水,于是干脆去 买了一个电水壶放公司, 烧完

一大壶放在桌子上 备用, 当然水源还 是饮水机。











与建文明A的遗产 解开远古的超文明之谜! 收集耍素详解

谜題详解 流程攻略



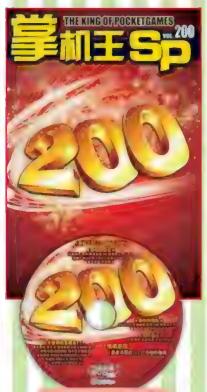
攻略透解

攻略透解



TILESP





口袋光环 VOL.200



回答题特别是访问。www.ureg.en 口袋光环观看地址。sp.ucg.cn 密码。kdghER

200辑纪念特企

新·百辑回首——《掌机王SP》的200辑	1
小编望远镜	12
雷伊专栏	14
铭风专栏	15
编辑部REVIEW	16
黑历史狙击	18
TK专递	22
九品轩	26
200辑寄语	32
掌门特辑——相聚200	42
200, 我与掌机王	46
氪金眼	50
掌机情报站	
掌机情报站	58
Lancer专栏	62
Darkbaby专栏	63
掌机销量榜	64
賞金祖	
黄金眼	66
黄金眼REVIEW——	69
黄金眼REVIEW——纸片马里奥 超级贴纸	71
	/ 1
专题企划	
百变马里奥	73
便携领域	
情报室	86
软件园	89
游戏坊	90
周边屋	91
三次元空间	
3D短波	92
下载推荐——公寓打墙乐	93
Die Station Vita Still	
PlayStation Vita总部	0.4
PlayStation Vita总部	94
前线狙击	
英雄传说 闪之轨迹	96
召唤之夜5	101
新作拼盘	
忍者茶茶丸 櫻花公主与火龙的秘密	104
交朋友游戏 熊友	105

月影之锁 错乱偏执病	105
秋之回忆 誓约的记忆	106
秋之回忆6 完全版	106
攻略透解	
梦幻之星在线2	107
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	172
雷顿教授与超文明A的遗产	185
光明之舟	215
忍者龙剑传∑2 加强版	228
游戏一品轩	
游戏一品轩	244
	244
研究中心	
恶魔之眼	248
掌机软件学院	
烧录卡新闻站	253
市场动态	
硬件短消息	254
掌机市场扫描	256
下崽工房	
雷顿教授对逆转裁判	258
勇者斗恶龙 Ⅶ 伊甸的战士	259
专区地带	
游戏万花筒	260
吸血鬼之馆	264
游戏美图秀	268
经典主题乐园	270
白金殿堂	272
轻松日语教室	274
掌门人	
掌门人	276
FAQ电台	284
交流空间	286
小编寄语	288
吐槽记事簿	290
掌机王自由谈	
英雄的传说,人生的轨迹	292
玩家点评	295
其他	
火热秘技	296
掌机游戏综合发售表	298
《掌机王SP》第101~200辑·游戏索引	300
中奖名单	319
口袋光环 精彩内容导视	320

游戏索引

KORG DS-10 合成器 限定版	247
菲尔泰勒的力量飞镖	246
梦想书店	246
四元素	245
PSP	
柏青哥大力工头 炎之源祭篇	246
光明之舟 215、	光盘
黄昏时 怪谈罗曼史	245
七龙战记2020-11	光盘
雀圣学园 时空魔法	光盘
月影之锁 错乱偏执病	105
召唤之夜5 101、	光盘
385	
3次元空间曲棍球	245
超级机器人大战UX	光盘
触摸侦探 滑子菇大繁殖	光盘
恶魔城 暗影之王 命运之镜	光盘
公寓打塘乐	93
怪物猎人4	光盘
交朋友游戏 熊友	105
當顿教授对逆转裁判	258
雷顿教授与超文明A的遗产 185、	光盘
龙珠英雄 终极任务	光盘
朋友聚会 新生活	光盘
忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	104
妖怪手表	光盘
勇气原点 飞翔妖精	69
勇者斗恶龙VII 伊甸的战士	259
真·女神转生IV	光盘
纸片马里奥 超级贴纸	71
100	į
ELEDIVE	244
恶魔之眼 248	272
海贼无双2	光盘
灵魂献祭	光盘
梦幻之星在线2	107
秋之回忆 誓约的记忆	106
秋之回忆6 完全版	106
忍者龙剑传 Σ2 加强版	228
杀戮地带 佣兵	光盘
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明 172、	光盘
限界凸騎 怪物卡片对决	光盘
英雄传说 闪之轨迹	96
罪恶装备 XX 重音核心 PLUS R	光盘

投稿须知

1 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权),对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容。《掌机王SP》不予承担任何责任。 2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件。

2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件, 作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编 辑、修改此稿件、《掌机王SP》不必另行征得作者同意 和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件,在反应期内(以书信方式投稿的,反应期为60日,起始时间以邮戳为准;以 Email或其他网络方式投稿的,反应期为30日,起始时间 以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。)作者不得再向 以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。)作者不得再向 其下野》或其他刊物、媒体的损失,以投稿人承担一切法 律责任。

4 投稿地址: 兰州市邮政周东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编: 730020。Email投稿邮箱:pgking@263.net.

事件 EVENT

裸眼3D专利被指侵权,任天堂或面临巨额赔款



任天堂目前如日中天的掌机王者3DS,因能够令玩家在不佩戴3D眼镜的情况下也能观赏到3D画面而成为一大卖点,不过这一卖点也没少给任天堂带来麻烦。根据路透社的消息,近日有专利发明者起诉任天堂侵权,问题就出在这个裸眼3D功能上。来自日本的专利发明者富田诚次郎(Seijiro Tomita),表示3DS的裸眼3D技术侵犯了自己的专利。日前,富田的委托律师Joe Diamante已经就此项纠纷向纽约曼哈顿法院提交了诉讼。此前,富田已经于2011年起诉任天堂和其美国分公司,并要求其进行赔偿。

根据富田的律师援引专家的损失评估,富田有权享有任天堂每售出一部3DS,就获得9.8 美元专利的赔偿,目前3DS在全球的累计销量已直逼3000万,因此如果这次的起诉成功,便意味着任天堂将要面临巨额的赔款。富田表示,为了寻找合作伙伴,自己曾经在2003年向任天堂的7名高层展示过这项技术的原型,这7名高层中的4人之后参与了3DS的开发,直至2011年初任天堂正式推出3DS。富田将任天堂的此举视为"背叛",并表示这已经深深伤害到了自己的感情。不过任天堂的律师则表示,任天堂在接触富田之前,已经与供应商们进行了多次会议,其中也包括了3DS液晶屏的供应商夏普,而他们的会面早在2002年就已发生。另外,任天堂律师也表示。3DS采用的裸眼3D技术,与富田的专利并非是同一项技术。

富田诚一郎目前58岁,工作近30年来不断追求着各项专利发明,直到2002年从Sony退休。根据诉讼,目前由他发明或参与联合发明的专利,已经多达近70项。2008年,他的裸眼3D显示技术在美国获得专利,但之后任天堂推出了采用同样噱头的掌机3DS,这使他的专利技术已经很难再找到合作伙伴。如今的富田,由于身患中风不得不终日与轮椅为伴,并面临着漫长的持续治疗和恢复过程。

任天堂宣布从今年3月20日起,将在日本发售两款新配色方案的3DS主机,这两款配色分别是"浅蓝色"以及"口红粉"。其实这两种颜色并非全新配色,早在去年9月份港台行货版的3DS首发时,它们就以晴空蓝(Cerulean blue)和珠光桃红(Shimmer pink)的名义在港台登场,此次则是这两种配色在日本正式推出。在售价方面,这两款主机和其他配色方案的3DS一样为1万5000日元(约合人民币975元),令人惊喜的是,附赠的SD卡从原本的2GB容量和3DS LL一样免费升级到了4GB,这样玩家就可以用来存储更多游戏和3D影像。





软件 SOFTWARE

《圣魔导物语》 "FAMI通豪华版" 详情公开





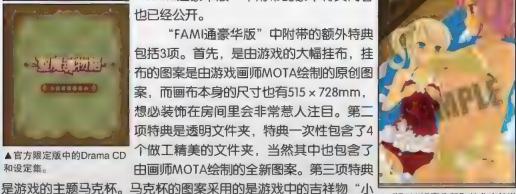
和设定集。

Compile Heart面向PSV开发的RPG游戏《圣魔导物语》即将于本月 底发售。官方除了游戏的普通版之外,也会同时推出售价为9240日元 的限定版。限定版中除了包含卡带版的完整版游戏一张之外,还包括 设定原画集、收录了3篇Drama的CD、以及特殊服装的下载码。

此外,日本著名游戏杂志《FAMI通》的出版公司EnterBrain,也 会另外在其基础上推出附带了独有特典的"FAMI通豪华版"、日前、

"FAMI通豪华版"中附带的豪华特典内容 也已经公开。

"FAMI通豪华版"中附带的额外特典 包括3项。首先、是由游戏的大幅挂布、挂 布的图案是由游戏画师MOTA绘制的原创图 案,而画布本身的尺寸也有515×728mm. 想必装饰在房间里会非常惹人注目。第二 项特典是透明文件夹,特典一次性包含了4 ▲官方限定版中的Drama CD 个做工精美的文件夹,当然其中也包含了 由画师MOTA绘制的全新图案。第三项特典



▲ "FAMI通豪华版"特典中的游 咕"(くうちゃん), 而绘制它的则是本作的客串画师、代表作为 戏主题挂布。

《超次元游戏 海王星》等作品的画师绳子(つなこ)。《圣魔 导物语》"FAMI通豪华版"的普通版售价为9840日元,内容为 游戏的官方普通版卡带加上这3项特典; 而 "FAMI通豪华版"的 限定版售价则为11940日元,内容为游戏的官方限定版套装外加 这3项特典。也就是说,玩家只要额外支付2700日元,就可以获 得这3项由EnterBrain提供的精美特典。



▲特典中的主题马克杯。

33 4 E E / L 为了纪念PSV话题新作《闪乱神乐 忍者对决 少女们的 证明》发售, Marvelous AQL举行了各项发售纪念和促销活动。除了抽选购买 游戏的玩家。赠送声优签名的游戏中各势力美术纸笺之外。游戏还继续与日 本红胡子药局推出的营养饮品进行合作。本次是"《闪乱神乐》系列"继3DS 版的前两作之后,第三次与红胡子药局进行合作。红胡子药局目前正在发售中 的营养饮品"二回战",将从即日起采用PSV本作的原创包装来进行发售,售 价为1575日元,在红胡子药局日本的11家店铺中可以购买到。而在游戏中。



"二回战"也会作为游戏内道具出现,玩家也能在游戏中看到该营养饮品的相关广告。

3**月4日** 去年在日本创下惊人销售成绩的黑马游戏《逃 走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧》再传喜讯,开发商NBGI和日本 富士电视台联合宣布,截止到3月4日,该作品在日本国内的累计出货 数量已经超过了50万套。再次创下根据富士电视台制作的电视节目改 编的游戏作品中的最高销售记录。 此外富士电视台还宣布, 旗下另 一档人气综艺节目"战斗中"也将改编成游戏,目前游戏版已经在锐

意制作当中。《逃走中》是根据富士电视台的同名综艺节目改编而成的游戏、原综艺节目自 2004年开始播出,深受日本玩家们的喜爱,最新一季也将在4月中旬登陆日本荧屏。

3 4 4 5

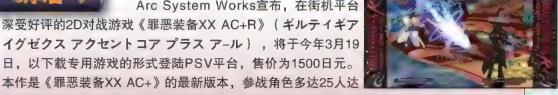
Marvelous AQL本日宣布, 2月28日发

售的PSV专用游戏《闪乱神乐 忍者对战 少女们的证明》在发售 后,实际销量已经迅速突破了12万套(日本国内的实体版销量 +数字下载版累计), 创下了"《闪乱神乐》系列"的最高初动 销售成绩。"《闪乱神乐》系列"诞生自任天堂3DS平台,是 一个打着擦边球性质的动作游戏,而官方也毫不避讳地将其类



型定义为"爆乳刺激战斗游戏"。PSV版虽然并非系列正统续作,但是运用了硬件的强劲性 能,带给了玩家们更强的感官效果。而为了纪念本作发售而推出的相关网页活动,也在短短 23小时内有1万位玩家达成目标。

Arc System Works宣布, 在街机平台 深受好评的2D对战游戏《罪恶装备XX AC+R》(ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス アール) , 将于今年3月19 日,以下载专用游戏的形式登陆PSV平台,售价为1500日元。



到了系列之最,在调整了角色平衡性之余,玩家之间也可以通过网络进行在线对战。此前, 《罪恶装备XX AC+》已经率先于去年11月登陆PS3和Xbox 360两大家用机平台,此次最新 版本登陆PSV,也让堂机玩家可以更加方便地体验到游戏的乐趣所在。

3 4 E D

PSV版《海贼无双2》没有像PS3版一

样推出限定版的计划,不过针对这样一款大作,厂商也希望它 能够更好地起到带动主机销量的作用。SCEJ宣布,对于同时 购买了PSV主机和PSV版《海贼无双2》的玩家,将会赠送游 戏主题主机装饰保护贴纸一套作为特典,当然,特典中也包 含了对应PSV用壁纸的下载。贴纸的图案除了路飞之外,还包



括了黑胡子海贼团的船长迪奇(黑胡子)、以及原海军本部大将青稚这两位本作中的重要角 色。《海贼无双2》是曾经在PS3平台创造了近百万销量的《海贼无双》的续作。相比前作 加强了爽快感,并有更为丰富的角色参战。

Koei Tecmo Games宣布、将于本月30

日在日本举行PSV/PSP跨平台原创联机游戏《讨鬼传》的封闭 式游戏体验会,这也是游戏首次面向玩家提供试玩机会。这次 的体验会名为"《讨鬼传》×PS社区 封闭式体验会",顾名 思义是由Koei Tecmo Games和PS社区(プレコミュ)共同举



办,玩家可从3月4日起,在Koei Tecmo Games的官方网站GameCity和PS社区网站申请参 加。这不仅是玩家与《讨鬼传》首度接触的机会,同时玩家也可以在体验会上,将自己的感 想和意见反馈给来场的开发人员。不仅如此,能有机会参加这次体验会的玩家,还可以获得 游戏的主题T恤和海报作为赠品。

3**7**5

Marvelous AQL宣布。从即日起至同月

28日,将对本社在PS Store中提供下载的15款PSP游戏进行半 价促销。这批进行降价销售的游戏作品,本身就是原作的廉价 版 (PSP the Best),再加上此次半价打折,因此价格更为优



惠,其中最便宜的售价不过750日元,最贵的售价也不过是1200日元。在这批宣布打折的作 品中,既有像《瓦尔哈拉骑士》、《Fate/新章》这样即将发售系列最新作的作品,也不乏开 发了《胧村正》等脍炙人口作品的Vanillaware制作的《圣骑战史》这样的高品质原创作品。 尽管发售都已经过了一段时间,不过对于没有玩过的玩家来说,正好是一个补课的机会。

3.75

Level-5表示。为了配合2月28

日PSV在日本降价销售、公司旗下两款游戏的PSV版 数字下载版将会进行限时打折销售。从3月14日至4月8 日,在PS Store提供下载的PSV版《时间旅人》和《纸 盒战机W》,将会分别降价1000日元销售,其中《时间 旅人》的售价从4980日元下调至3980日元、《纸盒战机



W》的售价则从4480日元下调至3480日元。《时间旅人》是由原《428》的制作人石井次郎 跳槽到Level-5之后推出的又一款文字类AVG,而《纸盒战机W》则是"《纸盒战机》系列" 的正统续作。此次打折仅针对PSV的数字下载版,实体版和其他平台版本价格均不会变动。

3**77**8

Spike Chunsoft去年4月在PSP平台推

出的异质原创RPG游戏《神孕 请为我生孩子吧》,将于今年夏 季推出续作。《神孕Ⅱ》的平台不再是PSP, 而是改为PSV和 3DS双平台推出。据悉,本作的世界观和设定将会焕然一新, 除了在系统方面将会追加新要素之外,游戏内容也将得到进一 步扩充,对于前作来说是属于正统的进化。在游戏中,玩家需



要和被称为"女子圣徒"的7位女主角生儿育女,并与产下的"星之子"共同战斗,和前作不 同的是,本作中玩家不仅可以带着自己的孩子出战,也可以邀请女主角一起进行战斗,从而 令战斗部分变得更加热闹。

3 4 2 2

老牌横版动作游戏《海腹川背》将会推 22 出最新作。开发商Agtsuma Entertainment宣布其续作《再见海 腹川背》(さよなら海腹川背)将于今年夏季发售,对应平台是 3DS。《海腹川背》最早于1994年发售于任天堂SFC平台,之后 陆续登陆多个游戏平台。在游戏中、玩家使用头部带有鱼钩的伸 缩绳索作为武器进行战斗。特别的作战方式和出色的关卡设计获



得了不少粉丝的青睐。据悉,《再见 海腹川背》的游戏策划、程序、人设以及音效师、全部 来自初代《海腹川背》的原班人马,因此保证能够让玩家们体验到原汁原味的游戏乐趣。目 前游戏的官方网站也已经开启。

3月11日 为了配合日本春假来临, Capcom的人气狩猎王牌"《怪物猎人》系 列"宣布在PS Store进行打折促销,活动期间为3月14日开始至4月1日结束。其中,包含《怪 物猎人 携带版 3rd》和《怪物猎人 携带版 2nd G》的"怪物猎人套装",售价从原本的4590 日元下调至2990日元;外传作品方面,《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》售价从2990日元 下调至2600日元,而消除游戏《艾鲁猫方块》的售价则从2700日元下调至1990日元。作为 PSP平台最具知名度的系列作品,"《MHP》系列"一度成为PSP的门面,此次让利幅度最 大的"怪物猎人套装"售价直降1600日元,对于想要重温系列魅力或是收藏数字版的玩家来 说是一个非常实惠的选择。



Lancer 专栏

从事网游行业及电子游戏边缘行业十 余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人,由于工作 与生计需要而长期研究美日欧游戏市场,对 海外同行略有所知。

SCE的三件

2月份,在SCE的身上发生了三件惨事:一 个是PSV销量预期下调,一个是PSV降价、还有 一个是PS4公布。

这里是掌机杂志,关于PS4的惨淡未来, 笔者就不一一赘述。单说PSV,销量预期的三 连降不幸被笔者言中。从去年初志得意满的 "年出货1600万",到现在下调至700万,还 是跟PSP绑一块儿的销量,个中惨状令人不忍 再睹。索尼最终没能顺天意、遂民愿、花钱买 点《怪物猎人》级别的大作,而是采取了最无 奈、最没创意、最伤元气的做法——降价。

PSV降价后,据说在日本的销量提高了四 倍。按照此前一周1.1万的销量,意味着销量提 高到了四五万,这个数字可以让SCE暂时吐气 扬眉, 但根据经验, 降价效应的作用时间不会 超过两个月。3月份在降价和《灵魂献祭》、 《海贼无双2》等多款大作的推动下,PSV将走 出一波急速上升的行情,一定程度上恢复第三 方的信心。SCE的第三方关系部可借此为PSV争 取到更多有影响力的大作。

SCE所做的这些工夫不是给玩家看的,而 是向第三方献媚。PSV的降价压力主要来自第 三方,他们想要看到的不是PSV版《怪物猎 人**》**,而是售价尽可能降低,为玩家降低门 槛,让他们的游戏提高销售潜力。

在PSV宣布降价的同时,索尼还公开了 《最终幻想 X 高清版》的首张"截图"-

的图。SE的官方表态仍然是 "开发度还很低,发售日期难 以确定"。"毒瘤厂"的行径 已令人不屑于吐槽,不过SE的 动机可以理解。SE不是技术不 行, 也不是舍不得花点小钱做 这样一个高清移植游戏、只是 PSV的出货量太低, SE需要等 到PSV达到一定的装机量标准 才会推出《最终幻想 X 高清 版》, 使其销量潜力得到尽可

能的发挥。SE不可能专门为PSV做一个与《最 终幻想 X 》同等级的新作,而可以炒冷饭的同 级游戏所剩不多,说得出来的就只有《最终幻 想 X - 2 》 和《最终幻想 X III - 2 》 ,这些冷饭资 源还得省着点儿用,与其在初期装机量低的阶 段一股而脑儿地尽数掏出,倒不如留到后期装 机量较大时多捞一笔。

第三方们的思维大多与SE相同,只不过 NBGI等个别厂商的可用品牌资源较多,可以 在如今PSV的软件市场空白期拿几个新作碰碰 运气。事实证明以核心玩家为主的PSV用户消 费实力确实可观,一个《闪乱神乐》都能有近 十万的首周销量。这对同类型、同档次的游戏 会有推动作用,不过无法成为大厂们献上大作 的理由。千万级主机配百万级游戏,百万级主 机配十万级游戏,PSV不缺十几二十万销量的 游戏,而大腕们关心的是能否有上百万人买他 们的游戏,这一点,只有400万装机量的PSV 无法给人以信心。任天堂可以用第一方大作把 市场做大,可以不计成本买来最具影响力的第 三方大作,而索尼一个也做不到。

3DS搞定了日本,但在全球市场上日子也 不好过。第一季度、3DS在美国和欧洲的销量 仍然低于PS3和X360,智能手机的冲击只会越 来越大,绝无消停的可能。笔者估计本世代掌 机的市场规模至少将降低一半以上,3DS最终 装机量不会超过NDS的一半,而PSV可能只有 PSP的三分之一。掌机作为一种过渡型掌上娱 乐产品,可能会在十年内退出历史舞台。我们 会怀念有实体键、有深度的掌机游戏、正如我 们正在怀念音质出色的CD随身听和小巧玲珑 的MP3播放机。



Darkbaby 专栏

真名徐继刚,"游龄"超过20年的老玩家,游戏资深撰稿人,对游戏文化和游戏 展业的历史有较深了解,自称目前掌机游戏 已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



传统和变革

最近,一个在日本福冈打工十多年的朋 友终于归国, 他给我带来了美味的香蜂草和果 子, 感觉无论口味还是外部包装和多年前完全 没有改变, 让人悠然憧憬那静止的岁月时光。 记得当初泛海远行之时还是青涩少年一枚,如 今却已是渐有大腹便便之态且结婚成家的近中 年人,唯一没有变化的似乎就是那每次探亲必 携来的福冈名物和果子的风味。几日来,抽空 陪着友人去闲逛少时经常光顾的那些美食场 所, 却发现大多已物是人非, 或黯然倒闭, 或 改弦更张, 即使偶有幸存也非当初的口味了。 友人不禁有些唏嘘,他告诉我日本绝大多数当 地风味的土特产哪怕是炸豆腐这样的夫妻老婆 店都始终秉承着祖先的传统, 绝对不会轻易改 换配方,更罕闻有偷工减料者,因此才能数十 年如一日的始终保持着优秀的品质。

不过朋友并不完全赞同日本国民这种近乎 迂腐的坚持传统,他说曾经在一家当地著名的 拉面店打工,从欧洲求学归来的长子接掌了经 营大权后尝试在口味上进行改良,结果虽然添 加了香蜂草等香料后的拉面色香味均有了明显 提升,但是却引起了许多老顾客的强烈不满, 最后不得不恢复了百年传承的配方不敢再越雷 池一步。

最近有个美国的知名业界评论家对任天堂总裁岩田聪进行了激烈的批判,声称其经营理念保守,完全缺乏创新意识,导致其管理下的任天堂暮气沉沉。岩田聪的经营成就曾经和伟大的乔布斯近乎等量齐观,当初NDS和Wii的商业神话较之苹果iOS系列商品亦不遑多让,然则如今的境遇悬殊却判若云泥,实令人为之油然感慨。平心而论,岩田聪确实是一位能掌握消费者心理的优秀的勤勉经营者,然而他的神通力似乎仅仅限于日本国内,而乔布斯的视野显然更为远大,其创造理念亦因此得到了全世界范围的共鸣,这也是造成今时任天堂和苹果市场地位悬殊的根本因素。

以外界人的眼光里,我们很难理解日本人近乎痴狂的怀旧消费心理,一款诸如《DQ》或《FF》那样几十年前的老游戏原封不动地复刻发售依然能够大卖数十万乃至上百万,以至

于有节操缺失者如Square Enix居然短短两三年里将《FFI+I》几乎在所有可以登陆的平台翻炒个不亦乐乎。

岩田聪上任伊始曾经锐意革新、其主导 下的NDS和Wii都在全球范围引起了积极反 响。Wii在中后期遭遇的意外失速除了竞争对 手的冲击以外, 更多方面是由于广大日本第 三方的保守经营对该主机的冷遇所致。育碧 的 "《Just Dance》系列"的大红大紫充分证 明了只要推出契合消费者的商品、Wii的第三 方市场同样"钱"景广阔。3DS和WiiU的市场 口碑显然远不如前代那样出彩,个人以为主 要症结在于创新的缺失。经过了这两三年间 经营业绩的大起大落, 岩田聪似平已经失去 了当年锐意革新的豪情, 其近期的经营思想 完全在刻意迎合广大第三方和传统玩家的趣 味,例如3DS虽然在日本本土大作叠出,但是 至今为止让人耳目一新的创意作品却屈指可 数。回头再看,以现在的眼光审视硬件机能 可谓贫弱至极的NDS在发售初期居然涌现了如 许多让人感动的原创作品,足以令今时3DS和 PSV之流汗颜无地!

岩田聪曾经多次对外表示;任天堂始终就是一家传统游戏开发商,不动轻易去改变其经营理念和经营范畴。诚然,岩田氏这种日本老铺经营理念是维持传统商品品质的经营思想,但是这种思维方式同样也大大局限了任天堂的发展空间。如果乔布斯始终坚持研发桌面PC,而不是去卖音乐播放器和手机,我们现在的世界又会如何?仔细想想,实在让人有些后怕!

不熟不做,这似乎也是任天堂拒绝越界发展的一个借口,任天堂的伟大在于以传统日本工房的创作理念去创作和保持其游戏品牌,试问有几个数十年游戏标题还能如马里奥和塞尔达那样风采依旧。但是人们现在更加期待的是,任天堂是否还能够给大家带来全新的数码娱乐变革。

坚持传统,有时是一种美德,有时更可能 是一种罪恶…… 2月底大作多发,所以尽管《DQ\II》的热潮尚未散尽,当局4万的销量依然只能屈居榜单第七 《雷顿教授》的最新、同时也是官方宣称的系列最后一作《超文明A的遗产》以首周13万的销量位列第一、移师PSV的《闪乱神乐》新作也大卖了9万多套 此外《梦幻之星在线2》的实体版与《光明之舟》均取得5万以上销量,是索系掌机游戏在当前状况下较为不容易的成绩了

软件销量(日本) 2013年2月25日~3月3日
雷顿教授与超文明A的遗产 □Level-5 □AVG □2013年2月28日 ■5500日元
本周销量 13万2551套 累计销量 13万2551套
7
本周销量 9万1639套 累计销量 9万1639套
龙珠英雄 终极任务 トラゴンボールヒーローズアルティメットミッション NBGI TAB 2013年2月28日 5800日元
本周销量 9万119套 累计销量 9万119套
立体动物之森
本周销量 7万6075套 累计销量 308万8130套
シャイニング・ア-ク 光明之舟 SEGA RPG 2013年2月28日 6279日元
工 本周销量 6万5368套 累计销量 6万5368套 PSP
梦幻之星在线2 特別包 SEGA ■ RPG ■ 2013年2月28日 ■ 5229日元
本周销量 5万5879套 累计销量 5万5879套
勇者斗恶龙VII 伊何的战士 「FラゴンクエストVII エデンの機士たち Square Enix BPG 2013年2月7日 6090日元
本周销量 4万3461套 累计销量 113万1538套
触摸侦探 滑子菇大繁殖
□ 本周销量 2万6339套 累计销量 2万6339套
D.C.Ⅲ 加强版 D.C.Ⅲ 加强版 □ 为川Games ■AVG ■2013年2月28日 ■6090日元
本周销量 1万2878套 累计销量 1万2878套 PSP
新・超级马里奥兄弟2 New スーパーマリオブラザーズ2 Nintendo ACT 2012年7月28日 4800日元
本周销量 7275套 累计销量 196万4655套



- ●《灵魂献祭》!《MH4》! PSV救机大作! 期待《SS》与《MH4》的对决。(黑龙江大庆方钊)
- ●《三国志12》中文版, 3DS和PSV哪个阵营出中文版多就跟进。(辽宁丹东隋欣)
- ●3DS版《怪物猎人4》,该作增加了新的怪物种类,使得玩家的狩猎乐趣倍增。另外新加入的猎人爬墙动作令其素质在原有的基础上更上一层楼,(上海 顾春军)
- ●《七龙战记2020-Ⅱ》,超棒的RPG,我还把汉化版的《七龙战记2020》又打了一遍 此外还期待最新的《苍翼》,求快移植到掌机 (广西河池 蔡艳妮)
- ●虽然不太可能,但还是希望《闪之轨迹》能出中文版啊啊啊! (安徽马鞍山 许少玮)

2013年2月25日~3月3日

PSV的降价措施,单有效果, 加上绅士游戏《闪乱神乐》和《梦幻之星在线2》的辅传, 当周销量一跃到6万台, 虽然销量 还是没能超过3DS LL和初版3DS的总和,但极有大热主机相 该情况是否昙花一现,还要看接下来《灵魂献祭》周以及《海贼 无双2》周的表现

机种	/ 周间销量 "	2013年销量
3DS	7万7105台	105万7774台
PSV	6万561台	15万3581台
PSP	1万1665台	15万7666台

3DS累计销量 1082万276台

PSV累计销量 123万740台

PSP+PSP go累计销量 1933万6766台



软件销量(北美)

2013年2月24日 ~ 3月2日

相比火热的日本市场,本周掌机游戏在北美的表现只算盖强人意 《火纹 觉醒》继续坐稳冠军位置,新发售的《世界树



新·超级马里奥兄弟

牧场物语 初始的大地

马里奥赛车

3325套	C.
Mario Kart 7	_
■Nintendo RAC 2011年12月4日 39.99美元	

New Super Mario Bros MIS ■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元

Harvest Moon 3D: A New Beginning

■Natsume SLG 2012年11月6日 29.99美元 Mario Kart DS HUS ■Nintendo ■RAC 2005年11月14日 39.99美元

(北美

2013年2月24日~3月2日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	1万4987台	26万5017台
PSV	4620台	6万6918台
PSP	468台	9732台

3DS累计销量 803万8709台

PSV累计销量 123万9558台

PSP+PSP go累计销量 1964万4495台

				2013年2月3日 - 2	2013年3月2日
20000				_	
15000 -				"	
10000 -					PSV
5000 -			-	-	
0	2月3日 2月9日	2月10日 2月16日		,	PSP PSP
	15000 - 10000 - 5000 -	15000 - 10000 - 5000 - 0 2A3B	15000 - 10000 - 5000 - 2,738 2,7108	20000 - 15000 - 5000 - 2A3B 2A10B 2A17	15000 - 10000 - 5000 - 0 2838 28108 28178 28248



PSV的大作群让本 辑栏目相当丰厚。《灵 魂献祭》虽然在世界观 设定上遭到很多人的诟 病,不过实际游戏时并 不会产生诸多不适, 优 秀的手感和任务赢得小 编的一致好评。获得本 次最高分。进入"黄金 珍藏"行列。另外一款 联机大作《梦幻之星在 线2》借高素质PC版质 量的光, 也很容易令人 沉迷。这两款游戏都是 近期PSV上非常耐玩的 游戏、相当推荐、

栏目主持: 陇月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制,其中总分在30~27分之间的为"黄金珍藏"级别,总分在26~24分之间的为"热血推荐"级别。

三国志12 -



总分 27

系统 *** 对抗 **** **进化 *****



整体过于简化是《12》给大多数玩家的第一印象。

但战斗的操作设置 方面还是显得不够 人性化。

简陋。

怎么方便。

7

马修 PSV版在战场部队数量较多、连续发动战法的情况下会发生较为明显的卡顿,而且触摸解的设置也没有起到应有的简化操作的作用。另外播片式的单挑画面太过

胧月 首先必须承认游戏有很多创新之处,然而地图的简化和过于侧重网战体验让其显得像一款网页PK游戏,系列老玩家可能不太会买账。另外操作也不

忍者龙剑传 ∑2 加强版



思分 2/2



流程部分除了 对超忍难度下的投 技伤害做出了调整

玩家可以好好把玩一番。

8

酷洛洛 总体感觉移植素质还不如上一作。个别武器的调整越调越差,最令人想吐槽的PSV版虽然收录了之前PS3版的两人任务,但居然不能够联机,要拿奖杯这不是

乌冬 移植度和前作相比有所下降,最受不了的就是拖慢。 另外由于没有联机功能,PS3版 一些需要联机才能过的高难度

任务在PSV版中就没 法过了,不得不说 非常遗憾。

坑人么?

7

■NIALIA GAIDEN SCENIE 中 ■Ko Senie BACT 以 ■2015年2月25日 ■1人■先月区月22

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明



g and in the second and the second s

Fis 总分

游戏战斗的流 畅性与速度感表现 __得非常出色,前作 今人诟病的丢帧问题得到了 很大程度上的解决。参战角色 增加到20名, 每个人都个件 独特, 手感、战术以及性能重 复度极低,而且所有人都有自 己的专属剧情, 让单机内容变 得非常充实, 剧情也有很高的 可读性。只不过每关内容单调 以及重复度高的问题仍然存 在。另外, 本作新增加的网 战模式同样非常有趣,通过 PSN跟远处的玩家联机也是本 作一大卖点。只不过角色的 平衡性有所欠缺, 命驱系统 以及一些霸体攻击 严重破坏了对战的

酷洛洛 战斗模式3D化之后带 来了一些视角问题, 还好战斗 爽快度有了飞跃提升。更衣室 的服装数量增加,功能更丰 富、让玩家可以更 自由地设计各种邪

平衡性。

恶的造型。

阿鲁 本组的单机流程依然比 较单调, 只不过高难度的加入 增加了游戏的挑战性。服装和 饰品自由度更高, 发挥想象力 去设计各种奇怪的 服装也是本作的一

大乐趣。 門内記力グラ SHMON STRIP 企会状のほぼし ■卡甲EMENDON = ALEACTERS

■2013年2月26日■1~4人■无对应周2

梦幻之星在线2



HISLAND AND CHARA And the second s



网络流畅



网路环境的改良 让人相当满意。从脚 踏水面的效果就可以

看出,正式版的游戏画面比CBT 公测版时是有了长进。战斗优化 非常好。12人的公共区域集体放 技能都不会卡顿。游戏的玩法、 系统、数据与PC版完全同步, 可以把PSV版当作"低配画面移 动版"客户端,区别只有少部分 界面说明。不过PSV版可进入的 频道和同屏刷怪数量相比PC版 会少一点、虽然作为补偿PSEB增 加了30秒,但刷怪升级效率还 是偏低。PSV版轻便的优势令本 作十分适合躺在床上打单人的故 事模式。这里建议有心长玩的同 学、最好给自己电脑 也安装一个PC版,

LIKY 如此一个宏大的世 界, 你可以不花一分钱进 入, 而且没有强制的收费门 槛和陷阱、还有什么要求 呢?惟一担心的是

你自己对"刷"的 耐心。

方便优势互补。

白菜 虽然秒杀4G卡的免费 下载版容量上有些恐怖,但游戏 的品质确实值得赞叹。即使在国 内连日服玩,延迟也不算严重。

对应PC版账号让老 玩家也能轻松体验到 不同的感觉。



1975年中的一大学一大学与人的2015年 SESAN RPOLINIES ■2013年2月28日■多人■无对量。2



ATT A TOTAL OF THE REAL PROPERTY.

总分

道具 上手度



猎奇的世界观和 怪物是本作的卖点之 一. 不得不说游戏中

怪物的视觉冲击力非常大,让人 一看就能留下深刻的印象,不过 遗憾的是怪物种类偏少。即使 加上各种亚种怪物也给人一种 意犹未尽的感觉。战斗系统比 较新颖, 将各种道具幻化为可 使用的魔法这一点颇具创意, 各种魔法的画面效果和打击感 也非常不错,大魄力的禁术更 是非常华丽, 一场战斗打下来 能让人体验到无与伦比的视听 享受。联机方面优化得还算不 错,即使多人使用华丽的魔法 也不会出现卡顿的现象,只是

偶尔线下联机会出 现掉线的问题需要 尽快解决。

LIKY 无论是单人玩还是多 人联机都能体验到丰富的乐 趣、丰富多彩的攻击方式能让 玩家不断研究出新的打法,只 是怪物数量略少,

有些清小怪关卡重 复过多。

升全程参与感。

乌冬 虽说是狩猎游戏, 但绝不是粗劣的模仿跟风作 品。独特的救济和献祭系统 对新手很亲切,就算死后变 为灵魂也能继续为 大伙尽一份力,提

MISOULSAGRIEGE -SCEIMACHER 2013年3月7日 1-4人 元为 1.00

心灵传说R



Market State of the Barrier of the B Berlin Market in the spill and the **美展展的基本人** NDS版改良极大

总分

改良 系统



语音比起原版大 幅增加,NDS版中一 __些繁琐的系统(例如

心灵构筑需要收集素材而不断跑 迷宫) 也被砍掉, 给了玩家更好 更简洁的游戏体验。游戏的剧情 非常棒,而战斗部分值得一提的 是全新的追击连接模式, 发动之 后可以在短时间内进行单方面的 连续攻击、异常爽快。不过追击 连接模式中一些细节处理略显不 到位,操纵起来有些手忙脚乱, 感觉应该还能做得更好。空战中 术技的设计有些马虎, 实用性 不高。最大的遗憾之处是部分 动画只有4:3的比例, OP没有 重新制作而仅仅只是加了几个 片段, 这种照搬NDS

阿鲁 由于是NDS平台作品的 重制版,画面上自然有了飞跃般 的提升, 3D化之后再加入诸多 新要素、即使原作党也能从中体 验到全新的感受。另

版的行为着实让人

外奖杯的取得方式比 较厚道。

难以认同。

胧月 画面顺理成章地大幅 进化,新加入的角色在游戏 初期就能收到,这点很不 错。战斗时必须使用方向键 略微不爽,其实 可以全程对应左



ロテイルズ オブノハーツ 月日本道 ENGCHERPGE 加速機 2013年3月7日 1人 无对。4—74

雷顿教授与超文明A的遗产



医斯坦克尔斯坦克人名约亚斯拉 \$1 million of the first of the ALCOHOL- LACE OF

劇情 解谜

保持了系列-贯的用谜题推进剧

地图非常广阔,且设计得丰富 多彩, 让人在各地探索时有不 一样的感觉。用神秘组织、古 老文明等设定吸引了玩家的注 意,引人入胜。谜题种类丰富 多彩,由浅入深的设计,不会 为难玩家, 也可以靠小金币 换取提示、让人轻松游戏。 附加的迷你游戏也很有趣, 各种搜集要素十分丰富、本 篇完结后的附加内容也非常 厚道。解谜过程中穿插大量 动画让人不会觉得乏味,不 知不觉间就能推动剧情。但 是个别谜题的表述 有些问题,容易误

阿鲁 作为新三部曲的收尾 作,本作的表现并没有想象中的 好, 虎头蛇尾的通病依旧健在, 而日整体偏简单的谜题也让系列 老玩家感到脱力。不 过动画水平和有趣的

迷你游戏值得加分。

导玩家。



胧月 非常平稳的续作,没有 "刻意"求变的系统个人是很 赞赏的。不过游戏的谜题质量 一般, 很多都非常相似, 还不 如删减谜题数量, 将每一道题再好好 打磨一下。

門レイトン発揮と超文階Aの連充副本業 CLASSIAVOER STEE ■2013年2月28日■1人■先対』。



本作是SEGA著名RPG * 《光 明》系列"的最新作。游戏以沉睡着 古代文明的小岛为舞台,在主角佛利 得一行人的探索下。小岛的秘密逐渐

总分

2. P/ 战斗 收集

为这个系列担 任了那么多次人设,

_Tony也可以说驾轻就 熟了, 所以光从设定画就能把握 到角色的大致性格,再加上大 牌声优们的倾力演出,塑造了 -个个有血有肉的角色。不过 作为一款RPG、光有人设和声优 还是不够的,没有了迷宫探索 要素、评价一款RPG很大程度上 就依仗战斗和剧情, 但这也正 是本作的弱项。首先战斗系统 和前作差不多, 都是搬的《战 场的女武神》,不过却没有本 家的难度和严密性, 随便打打 就能过关,基本不用去练级, 更不用说各种战术打法了。而

剧情方面则不过不 失,调动不起玩家 的情绪。

吃不消。

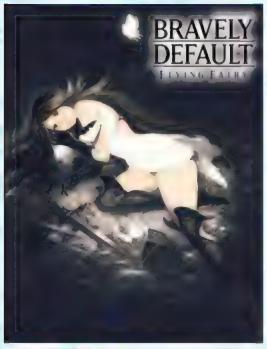
白菜 游戏品质保持了《光明 之刃》的较高水准,面包系统 也得到了修正,不再有繁琐的感 觉。不过整天和帕妮丝黏在一起 的行动模式, 反感天 然呆的玩家可能有些

胧月 的确像官方的自我吐槽 那样"又是烤面包啊",游戏的 主要玩点就是操控着Tony的角色 爽快通关,战斗乐趣偏低,剧情 也中规中矩、玩过前 作的可以凭惯性继续 下去。

■シャイニング・ア-ク■UMP ■SEGA■RPG■角色扮演 ■2013年2月28日■1人■无对应周围

摇杆的。

TERCVICION GOLDEN EYE IN-DEPTH





关注《勇气原点 飞翔妖精》(以下简称为"BDFF"),实际上是从游戏放出试玩版开始的。最初,笔者只是把这款游戏当作《光之四战士》的一个后续:套上《最终幻想》的皮,稍微调整一下游戏系统,然后打造出有一个缺乏亮点的J·RPG。但是,自从玩了试玩版后,我对《BDFF》的期待反而直线上升,立刻将原本购买列表中的"待定"字样划掉,然后打开了X宝X旺……

为什么笔者会喜欢这款游戏?且听我 一一道来

系统· B人顶前

《BDFF》的核心系统是Brave & Default, 以及自由转职。

BD系统是一种改良过的传统回合制系 统, 它与"《最终幻想》系列"的ATB系统不 同,并非半即时操作,也不完全依靠角色的 速度来决定出手顺序,而是通过Brave透支/ Default储存行动数来控制战斗的节奏。这个 系统有一个好处,就是玩家可以自由改变战 斗风格: 你可以完全不用BD系统, 那样战斗 就变成了非常传统的回合制: 你也可以积极 使用Brave、一回合清掉杂兵的爽快感是现在 很多J·RPG中非常少有的; 当然也可以不断 Default, 积攒BP点数来使用大招。不过, 通 常在BOSS战的时候,玩家还是需要根据各角 色的职业特性、将Brave、平攻和Default混合 使用才能获得胜利。BD系统的出现,使得J· RPG的杂兵战变得不再枯燥, 配合战斗奖励系 统、练级、刷钱也更加有效率和轻松了。不 过我还是听到有不少人对BD系统表示不满, 所以我想这只能用因人而官来解释了——就像 《勇者斗恶龙》和《最终幻想》、总是有人喜 欢有人恨, 强求不来的。

职业系统是很多RPG都有的,《BDFF》的职业系统明显继承了很多来自"《最终幻想》系列"的经典设定。但是就像《BDFF》并不是《FF》一样,本作的职业系统也是独特的。首先玩家需要通过发展剧情来获得新的职业,接着需要提升职业等级以获得新的能力,而这些能力可以在角色转职后由玩家随意搭配,以改变角色的性能。只要玩家自己喜欢,完全可以通过这个改良的职业系统打造出近战猎人、格斗法师等非常规角色,当然也能够创造出比默认能力更加强大的技能组合。比起固定职业从头玩到尾的游戏,本作所采用的这个职业系统,其自由度真是太大了。

不同职业、不同技能组合,搭配不同的 BD系统使用方法,游戏的BOSS战战术也能够 千变万化,而并非只有固定的攻略方法才能获 得胜利。这正是我对本作评价如此之高的最大 原因!

最后,单独提一下本作的网络要素。玩家可以通过联机获得好友的帮助,在真结局最终BOSS战时还能召唤好友的世界来形成

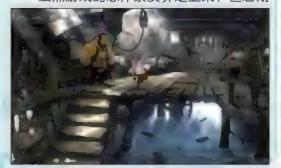
逆转。这可能是未来单机RPG的一个发展方向: 既不影响单人游戏的投入度,又能有一定社交和互动要素。笔者非常希望看到更多 类似的设计。

流程· DELLIE

相信很多玩家都被游戏一开场那段AR剧情震撼到了,可惜游戏流程中用到AR功能的地方仅此一处。游戏的前几章按照J·RPG一贯的路数,招募同伴、铺开剧情、埋下伏笔。本来这个节奏是很好的,虽然说剧情还是少男少女救世界,但是几个主角以及重要NPC的个性刻画得都很细致,敌方角色台词也都很用心。可是从进入平行世界开始,游戏的流程就成了一滩烂泥。后几章几乎没有"剧情"可言,玩家所要做的重复攻打四大神殿,然后进入下一个世界,直到触发普通结局或者真结局。从世界观的设定上,这样的流程设计是可以理解的;但是作为游戏本身来说,这种高重复性的内容实在很容易令玩家放弃。

显然, 开发者也意识到了这个问题, 否 则他们一定会把平行世界中的各个职业BOSS 都设计成必须攻略的目标, 而非现在的支线 情节。实际上,如果玩家希望更加深入地了 解《BDFF》的世界,这些平行世界中的支线 BOSS也是应该反复攻略的。在后面几章的平 行世界中、玩家挑战这些支线BOSS时、双方 的台词都会发生变化,玩家可以从不同侧面发 掘这些BOSS的人生。而这些BOSS的性格也会 随着玩家的发掘变得更加鲜明起来,加上各城 镇中NPC的台词也会随着章节的不同(不同的 平行世界)而发生变化,很多在第一个世界中 无法完全了解的支线故事线索,最后都能—— 揭开谜底。这些是很容易被忽视的细节,但也 正是因为后期流程设计的问题而导致了这些细 节基本上都是被大部分玩家无视的。

虽然游戏的总体素质算是上乘,但后期





"够了,不要再来一遍了"。

本作的画面虽然称不上一流,但也确实很有一些小特点:比如使用了AR卡片的开场动画、清新可爱的三头身角色、多变的职业外观、风格各异的城镇设计。这些特点中,绝大部分都很契合3DS这个掌机平台的风格。《BDFF》虽然不像《最终幻想XIII》、《上古卷轴 V》这些超大作RPG那样拥有精细的建模和贴图,也没有庞大壮阔的世界供玩家探索,但却恰到好处地表明了自己的身分:一款3DS上的掌机RPG。这里要特别提一下,当你在游戏中的几个城镇中打开裸眼3D效果以后,会发现原本平面2D原画感觉的城镇增加了不少层次感,显得鲜活了起来。不过很可惜的是,游戏中这样的城镇总共只有那么几个,这也完全是受到了"掌机游戏"的格局限制所致。

音乐。余音经验

笔者一直强调自己是一个"音痴",对游戏BGM的要求只有: "不是噪音"。玩游戏这么多年,能够打动笔者的游戏音乐更是少之又少。而《BDFF》正是这少有的、让我一放下游戏就立刻去到处搜索OST,并发现里面的每首曲子都十分动听的一款作品!

音乐由鬼才Revo的Sound Horizon团队打造。自称"幻想乐团"的这个团队的本身就很擅长这种魔幻的风格,与本作的主题更是相得益彰。当玩家进入一个新的城镇或者迷宫时,独特的曲调会让你立刻如同身临其境一般地投入到游戏的氛围中去。笔者尤其推崇"艳花之都弗洛威尔"的BGM,鲜明的弗拉明戈曲风、轻松明快的拍子,与将要在这个城镇发生的剧情完全地融合在了一起。私心想着,即使你没有玩过游戏,听一听本作OST也是极好的!





从N64上登场以来,《纸片马里奥》不知不觉已发售了多个版本。作为马里奥游戏的一个分支, "《纸片马里奥》系列"独树一帜,以独特的纸片世界观和富有魅力的解谜而受到玩家的欢迎。

纸片世界观是其最大的特色,利用3D技术将冒险世界以纸片的形式呈现。让玩家们能够在精心营造的未知世界内体验一个又一个富有乐趣的冒险。另一大特色则是解谜,在既定的纸片世界的框架下设计了诸多巧妙而有趣的机关和谜题,让玩家看得讶异,玩得开心

随着3DS的推出,在任天堂诸多新作纷纷 开花的时候,《纸马》也顺势推出了其最新作品《超级贴纸》。它良好地继承了系列特色, 并借助新平台的机能进行了改良,使其更加出 色。另外,"贴纸"这个与纸片息息相关的新 要素成为本作的核心。

从近真实的红箱世界

前面说了,纸片构成的世界是系列代代 相传的最大特色。当玩家启动游戏进入这个 世界后会发现,无论是主角马里奥还是各种敌人,都是薄薄的纸片生物。在3DS机能的支持和游戏制作技术得以提升的情况下,场景的效果更是被大大加强了。

效果的强化主要体现在场景的材质上,本作场景内的建筑和各种设施不再是简单的薄纸拼合,而是用硬板纸的材质来呈现,让游戏的场景变得更加真实。游戏中既有用硬板纸构建的房子,也可以看到多层硬板纸贴合成的大树和翠绿的草地。本作还有可供选关的大地图画面,而这个大地图俨然是由多彩硬板纸搭建出的舞台。除了场景外,制作成了一张张纸片的敌人在行动时却充满动感,玩家仿佛在手工制作的纸箱世界中冒险。

WALLER STATE

作为新增内容的贴纸十分容易获得,游戏中贴纸无处不在,获得方法有两种:一、无论行走在哪个场景都能够看到贴在场景内的贴



纸,获得方法是上前将其撕扯下来。二、游戏 中的商店能大量购入贴纸,为冒险作准备。

普通贴纸是战斗中的必备道具。当遭遇敌人出发战斗时,点击下屏相应的贴纸就可以发动攻击。贴纸种类繁多,除了常用的进行跳跃攻击的鞋子贴纸、用锤子攻击的锤子贴纸外,还有火焰花、龟壳和尖刺帽等各种效果的贴纸。此外就算同样的贴纸,按照效果的强力程度也各有不同。贴纸外观和卡片一样有金银闪卡之分,甚至还有效果十分强力的彩虹贴纸。这让贴纸的种类繁多,缤纷多彩,放置在下屏的贴纸簿内十分美观。

游戏中还存在3D道具,大多隐藏在每个关卡的洞穴内,少部分重要的则在主线流程中获得。3D道具制作精美,大部分为各种常见工具,如电风扇、空调、棒球棍和剪刀等等。它们可在特定场所被制作成贴纸,被运用到战斗中,能够对敌人造成很大的伤害,而在对BOSS战时也能够利用特殊的3D道具贴纸让战斗简单无比,比如面对多层仙人球,用棒球棍能一下将其身体全部打掉,让其直接损失80%的HP。

由于贴纸的种类实在太多, 所以它也成



为了本作最大的收集要素。系统特意设置了贴纸博物馆,在剧情发展到解救出绿蘑菇人后就可以进入。博物馆十分庞大,玩家能够将收集到的贴纸按要求贴在博物馆的指定地点,参看说明并随时欣赏。将所有种类的贴纸收集齐全也是件相当耗时的工作。

ALL PROPERTY OF THE PARTY OF TH

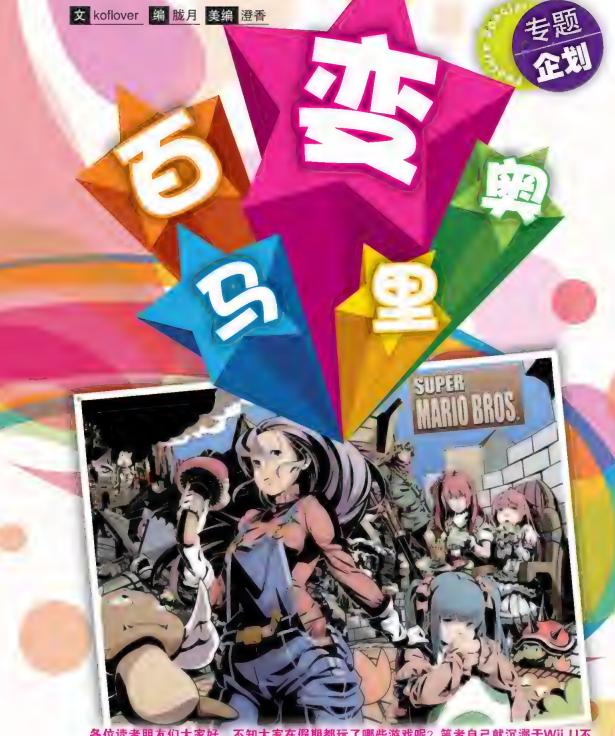
除战斗外,游戏中的各种解谜也不能缺少贴纸的帮助。其中最基本的就是撕扯掉带有库巴头像的封条,将库巴封印的场地解放出来。如果要挡住吹风口,使角色能够继续前进,则要将普通的贴纸贴在吹风口上让道路畅通。更多的解谜是利用贴纸来破除挡路的机关。

首先是还原正确的场景贴纸。随着游戏的进行,贴纸星的同伴露西会解放撕贴场景贴纸的能力,这样便可以将场景内粘贴错误的书架或是岩石撕下来重新贴好,从而让新的通路出现。更多的时候是将这些场景贴纸保存下来,将其贴到关卡内正确的地方。所有的贴纸操作都在下屏通过触摸来完成,将解谜过程中的大部分操作都形容为"在贴贴纸"也不为过。

其次是利用正确的3D道具贴纸。有的场景被冰块冻结,而有的地方熔岩喷涌,这个时候就要带上相应的道具来化解这些阻挡行进路线的东西——用烤炉融化冰块或是用冰箱冻结熔岩等等。只要玩家开动思维就能很容易通过,就算实在想不出来,游戏中也有系统提示供玩家查阅。



总结



各位读者朋友们大家好,不知大家在假期都玩了哪些游戏呢? 笔者自己就沉溺于Wii U不能自拔,觉得Wii U的Pad手柄也算是半台掌机了。虽然Pad只能在家玩不能外出携带,但比起电脑和家用机来说也方便不少了。Wii U的《新·超级马里奥兄弟U》可谓乐趣十足,这次我们就以马里奥为话题吧。

马里奥这个角色第一次出现在电子游戏中,是1981年宫本茂的处女作《大金刚》,迄今为止马里奥已经有32岁"高龄"了,如同电子游戏界中的武林泰斗张三丰。在这32年期间,马里奥参与"出演"的电子游戏将近两百部之多,其中有许多二线小品游戏仅仅因为马里奥的出场而倍增光彩,如同有偶像明星代言的产品一般。虽然马里奥游戏多如牛毛,但在玩家的普遍观念中,马里奥是一个动作游戏明星,只有动作游戏才能算是马里奥游戏的正统作品。那么我们先来回顾下真正属于马里奥的正统作品。

《超级马里奥》历代正统作品清单

文名	英文名	日版发售日	美版发售日	量初发售平台	全球領量
超级马里奥兄弟	Super Mario Bros.	1985年9月13日	1985年10月18日	FC	4024万
超级马里奥兄弟2	Super Mario Bros: The	1986年6月3日	未发售	FC磁碟机	无统计
	Lost Levels				
超级马里奥美国版	Super Mario Bros. 2	1992年9月14日	1988年10月9日	FC	746万
超级马里奥兄弟3	Super Mario Bros. 3	1988年10月23日	1990年2月12日	FC	1728万
超级马里奥大陆	Super Mario Land	1989年4月21日	1989年7月31日	GB	1814万
超级马里奥世界	Super Mario World	1990年11月21日	1991年8月13日	SFC	2061万
超级马里奥大陆2 六个金币	Super Mario Land 2: 6	1992年10月21日	1992年11月1日	GB	1118万
	Golden Coins				
超级马里奥大陆3瓦里奥大陆	Super Mario Land 3:	1994年1月21日	1994年1月31日	GB	519万
	Wario Land				
超级马里奥耀西岛	Super Mario World 2:	1995年8月15日	1995年10月4日	SFC	412万
	Yoshi's Island				
超级马里奥64	Super Mario 64	1996年6月23日	1996年9月26日	N64	1189万
阳光马里奥	Super Mario Sunshine	2002年7月19日	2002年8月25日	NGC	631万
新・超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	2006年5月25日	2006年5月15日	NDS	2905万
超级马里奥银河	Super Mario Galaxy	2007年11月1日	2007年11月12日	Wii	1073万
新·超级马里奥兄弟Wii	New Super Mario Bros.	2009年12月3日	2009年11月15日	Wii	2669万
	Wii				
超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	2010年5月27日	2010年5月23日	Wii	700万
超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	2011年11月3日	2011年11月13日	3DS	816万
新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	2012年7月28日	2012年8月19日	3DS	551万
新·超级马里奥兄弟U	New Super Mario Bros. U	2012年12月8日	2012年11月18日	Wii U	158万

(以上销量数字截止到2013年2月底)

以上这些游戏虽然都以"超级马里奥"作为标题,游戏类型也是标准的平台跳跃动作游戏,但其中有几款风格比较特别,算是正统系列中的"外传"作品。《超级马里奥美国版》(美版则直接以2代命名)就是其中之一,这款游戏的主角除了马里奥兄弟俩以外还增加了奇诺比角除了马里奥兄弟俩以外还增加了奇诺比局向敌人投掷,并且加入了血格的设定,使得游戏的玩法和手感与系列其他作品完全不同。虽然许多玩家并不承认这款游戏是正统嫡系,但它后来却以《超级马里奥Advance》的名义在GBA平台复刻,说明还是得到了官方认可的。

《超级马里奥大陆》在GB平台一共 推出了三款游戏,由横井军平领衔制作, 风格与FC的几款马里奥也有很大出入,比 如说加入了横版射击关卡、营救的公主不 是碧奇而是黛茜(Daisy)、登场的杂兵和 BOSS都是全新的等等。如果主角不是马里 奥而是宾尼兔、高桥名人之类的角色,放 在游戏中其实也没有不协调感。由于GB机 能所限,《超级马里奥大陆》系列三作都 没有《超级马里奥兄弟3》那样的大手笔, 无论是操作手感、流程长度、关卡设计还是隐藏要素方面都远远不及,不过这个系列却捧红了另外一位人气角色,这就是吗里奥的死对头瓦里奥。在《超级马里奥大陆》中,瓦里奥就取代了最多的SS,玩家对这位贪婪而又单纯的反面角色留下了深刻的印象。从此以后,"《瓦里奥大陆》系列"就从"《超级马里奥》系列"中独立出去,成为了一个新的动作



▲这款作品正是瓦里奥的处女主角秀。

游戏品牌。

《超级马里奥耀西岛》的主题不再是 老套的"马里奥救碧奇公主",而是"耀 西救马里奥"。主角耀西虽有金刚不坏之 身,但它背上的婴儿马里奥却经受不住刺 激和惊吓,如果耀西不能保证婴儿安全的 话,同样会Game Over。 "耀西背马里奥" 的设定其实在《超级马里奥世界》中就已 经存在, 实力强劲的耀西能极大减轻玩家 的攻关难度,使玩家对这位可爱又强大的 角色抱有深厚的好感。到了《超级马里奥 耀西岛》这款游戏中,耀西终于有机会大 显身手、它除了保留原有的"空中狗刨 式"以外,还新增了"投蛋射击"这一强 力必杀技, 玩家在瞄准目标和计算反弹角 度时就像打台球那样,一旦成功命中就会 得到极大的满足感,该必杀技也是这款游 戏的最大亮点所在。这款游戏从此也成为 独立系列,在NDS平台还推出了两款续作。

以上这几款游戏的风格可能不是我们 所熟悉的《超级马里奥》,但它们在马里奥 游戏的发展史中都有不可磨灭的里程碑意 义、对于马里奥FANS来说也是不容错过的 经典。接下来我们要进入本文的主题,也就 是"《超级马里奥》系列"中的换装系统。 换装在如今的动作游戏中虽然不是什么新鲜 的概念,但它却是保证游戏耐玩性的重要因 素。当玩家反复挑战同一关卡时,往往会因 为重复出现的场景和敌人感到单调, 但如果 有不同能力的换装可选的话, 玩起来就能新 鲜感十足。另外, 换装系统也常常和谜题设 置联系起来, 许多谜题会要求玩家使用特定 的换装或是依次变更不同的换装才能解开, 玩家在思考的过程中也会得到不少乐趣。 《超级马里奥兄弟》应该是第一个引入换装 系统的游戏,而《超级马里奥兄弟3》则把 换装系统发扬光大。从此,每一作《超级马 里奥》都会出现各种新奇有趣的换装,马

> 里奥也从一个普通的水管工 晋升为"百变大侠",下面 我们就来分析下马里奥的各 种换装和对应能力吧, 在列 举登场作品的时候, 我们将 自动忽略《超级马里奥美国 版》、《超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆》和《超级马里 奥世界 耀西岛》这三款不以 马里奥为主角的游戏,而像 《超级马里奥Advance2》、 《超级马里奥64DS》这类复 刻性质的作品, 也不在我们

的列举范围之内。



▲蜡笔画风的《超级马里奥耀西岛》吸引了不少女性玩家。

小型马里奥

₩ 所有2D的ACT玩法《马里奥》、《超 级马里奥3D大陆》

考虑到马里奥"吃蘑菇才会长大" 的设定,小型马里奥应该是马里奥的原 本形态,他只要受到一次攻击就会立刻 丧命, 当玩家挑战关卡失败后, 马里奥 就会以这个形态重新登场。虽然小型马 里奥非常脆弱,并且无法用"升龙拳"

(顶砖块)和"平沙落雁 式"(跳跃下坐)击碎砖 块、但他的加速能力和最大 速度却是最强的,这也是很 多极限通关的视频中只用小 型马里奥闯关的原因。小 型马里奥在《超级马里奥 64》等3D动作版本中并不 存在,这是因为这些游戏采 用了血格的设定, 马里奥不 必经历"超级马里奥→受攻



击→小型马里奥→受攻击→丧命"这一流程,小型马里奥自然就没有什么存在意义了。不过《超级马里奥3D大陆》倒是一个例外,虽然它是标准的3D动作游戏,但游戏系统和关卡设计依然是按照传统2D的玩法来进行的。

超级马里奥

entransplacement The strategies

Light 所有马里奥游戏

超级马里奥是马里奥吃下蘑菇后获得的标准战斗形态,身高足足是小型马里奥的两倍多。就像吃下菠菜才力大无穷的大力水手那样,马里奥也只有变成超级马里奥后才能保证充足的战斗力,而各类换装则可以视作马里奥的"最终进化形态"。虽然超级马里奥比小型马里奥能多承受一次伤害,并且拥有击碎砖块的能力,但小型马里奥的速度更高,且穿越狭窄缝隙时也比超级马里奥更加方便一些。

在FC的3作《超级马里奥兄弟》 (不包含《超级马里奥美国版》)和 《超级马里奥大陆》中,小型马里奥在 取得各种换装道具时只能变成超级马里 奥,而各种换装形态的马里奥如果受到 攻击则会变成小型马里奥,缺少了"超 级马里奥"这个中间过渡形态。可能任 天堂觉得这样的设定对玩家来说有些苛

刻,所以从1990年的《超级马里奥世界》开始,无论是正统续作还是复刻移植作品,马里奥在受到攻击时会经历"马里奥换装→超级马里奥→小型马里奥→丧命"这一递减过

程,相当 于拥有3 格HP,而 小型马里 奥在取得换

装道具后也会直接"进化"成最终形态。

火焰马里奥

像 除《超级马里奥64》和《阳光马里 奥》外所有马里奥游戏

火焰马里奥是初代《超级马里奥兄弟》的惟一换装,由于初代游戏的影响力实在太大,火焰马里奥和发射火球的能力也就此成为马里奥的标志性特征。虽然火焰马里奥的以球足以解决大多数敌人,但《超级马里奥》毕竟是个平台跳跃游戏而并非射击游戏,玩家需要的是更灵巧的跳跃马里奥这种射击能力出色但运动能力没自然很有限。火焰马里奥的火球还用自然很有限。火焰马里奥的火球还拥有来融化冰块、点亮烛台等功能,但这种机关并非每个关卡都有。



浣熊马里奥

- Market British

逾%作品 《超级马里奥兄弟3》、《新超级马 里奥兄弟2》

浣熊马里奥也是一个非常经典的换装,虽然登场的作品只有两款,但他的能力却在其他游戏中以不同的换装形式表现出来。浣熊马里奥最大的特征就是跳跃后可以在空中缓冲下落,不但可以轻松跳过更远的沟壑,而且还能精准地控制跳跃的轨迹和落点,只要玩家掌握了缓冲的技巧,秀出"连续踩炮弹"的操作也不在话下。浣熊马里奥在奔跑加



速至最大速度时,跳跃后还可以维持一段时间的飞行状态,利用这一点可以到达靠正常跳跃无法登上的高台,发现一些隐藏的秘密。浣熊马里奥还可以用"尾巴扫荡"来攻击近身的敌人,虽然威力没有火焰马里奥的火球双击的敌人,但某些免疫火球攻击的敌人倒是可以用"尾巴扫荡"去解决。另外,"尾巴扫荡"还可以击碎身边的砖块,在一些无法施展"平沙落雁式"的狭窄通道中,就要靠浣熊马里奥的能力来击碎砖块了。

狸猫马里奥

⅓场作品 《超级马里奥兄弟3》、《超级马里 奥3D大陆》

狸猫马里奥的能力与浣熊马里奥基本相同,不过多出了一个"变身地藏菩萨"的能力,像是缓冲下落、加速飞行和尾巴扫荡这些能力,狸猫马里奥也是完全拥有的。狸猫马里奥变身成地藏菩萨后就会处于无敌状态,任何敌人和攻

击都无法对马里奥造成伤害,但变成地藏菩萨的马里奥也无法移动和进行攻击。对于操作技巧不是很娴熟的新手玩家来说,这个能力确实能在闯关时帮上不少忙,尤其是在飞艇和战舰的关卡中,变成地藏菩萨后就不用再发愁如何躲避四面八方而来的炮弹攻击了。在《超级马里奥3D大陆》中则有两个版本的狸猫马里奥,不带围巾的狸猫马里奥没有"变身地藏菩萨"的能力,与浣熊马里奥的能力完全相同;只有带围巾的狸猫马里奥才可以变身为地藏菩萨,而该换装道具只有在通关后的Special关卡



P翼马里奥

rampana William k

後期 (超級马里奥兄弟3)、《超級马里奥 3D大陆》、《新・超级马里奥兄弟2》

P翼马里奥是取得珍稀道具"P翼" 后的换装,他的能力是全程保持飞行状态,如同不需要奔跑加速就可以飞天的 浣熊马里奥,而且飞行时间是无限的。



其中字母P的意思是Patapata,也就是 敌方角色 "飞龟"的名字。由于P翼马 里奥的能力实在太强大, 再难的关卡都 可以轻松飞行过关,所以P翼在游戏中 非常稀有,而且P翼马里奥在过关后就 会变成普通的浣熊马里奥。P翼马里奥 在《超级马里奥3D大陆》中也有出现,

但他的能力只是帮 助玩家直达关底, 不需要玩家再去体 验飞行的过程, 当 玩家在同一关卡连 续失败10次时,换 装道具 "P翼"就 会出现。

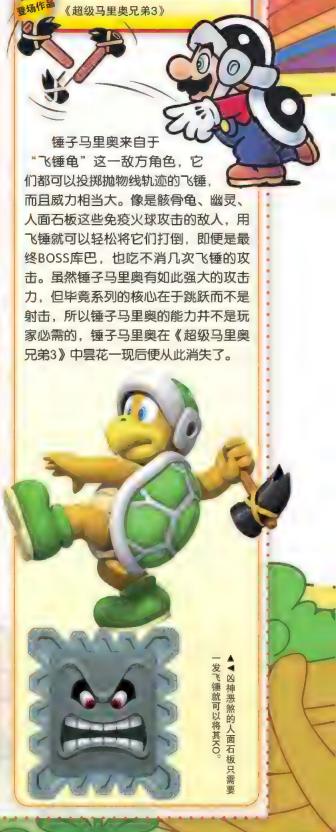
▼飞龟Patapata的翅膀和《光之神 话》中彼特的翻膀很是相似。

青蛙马里奥

*场作品 《超级马里奥兄弟3》

青蛙马里奥的能力是游泳,在水下 关卡中, 青蛙马里奥可以向8个方向快 速游动,并且基本不受水流所产生的惯 性影响,遇到激流时也很容易应付。在 陆地时,虽然青蛙马里奥的跳跃高度比 一般的马里奥要强得多, 但因为不能奔 跑加速的关系。他所能发挥出的作用就 非常有限了。由于青蛙马里奥的适用场 所比较少, 所以该换装没能在之后的游 戏中保留下来,但他的游泳能力却被后 来的企鹅马里奥所继承。

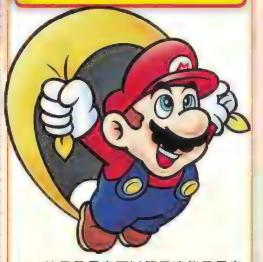




锤子马里奥

披风马里奥

☞ 塚作 《超级马里奥世界》



披风马里奥可以算是浣熊马里奥 的升级版本。他除了保留浣熊马里奥的 扫荡攻击、缓冲下落、满速飞行这三大 能力以外,还加入了空中浮游的能力。 所谓空中浮游, 指的是披风马里奥在飞 行状态结束后,还能在空中保持长时间 滑翔的状态,并且在滑翔状态中还可以 不断向上飞跃,从而大幅度延长滑翔的 时间。虽然空中浮游并不是那么容易掌 握,但玩家一旦掌握该技巧后,闯关时 就会变得无比轻松。甭管前方有再多障 碍和敌人, 只要给一个助跑加速的空 间, 那么披风马里奥真的有可能一直保 持空中浮游状态直到终点。这种近乎于 无限飞行的能力堪比P翼马里奥,在平 台跳跃游戏中实在是太逆天了, 而《超 级马里奥世界》这款游戏就可以归结



▲在《耀西岛》系列中取得无敌星星后, 婴儿马里奥 就变身成为"无敌的披风马里奥"。

为八个字: "披风在手,天下我有。" 由于披风马里奥实在太强大,他只能在 《超级马里奥兄弟3》的复刻版本《超级 马里奥Advance 4》中的e-Reader关卡中 偶尔亮亮相。

气球马里奥

音场作品

《超级马里奥世界》

气球马里奥可以把自己的身体胀大 从而像气球那样容纳许多气体,所以拥 有空中漂浮的能力,空中漂浮时的操作 方式与潜水的时候差不多, 会受到很大 的惯性影响。空中漂浮虽然也是飞行能 力的一种, 但一方面气球马里奥本身拥 有持续时间限制,另一方面空中漂浮的 速度和灵活性也非常有限,比起P翼马 里奥的无限飞行能力自然要差的很远。 气球马里奥之后在《超级马里奥64DS》 再度登场,是马里奥取得能量花后的独 有换装, 与无形路易、金属瓦里奥和火



兔子马里奥

音场作品

《超级马里奥大陆2六个金币》

与披风马里奥相反, 兔子马里奥 算是浣熊马里奥的弱化版本,他只保留 了缓冲下落的能力,不像浣熊马里奥那 样还可以进行扫荡攻击或满速飞行。在



陆地时,玩家 只需要放弃 可以使兔子 里奥一直 连续跳像 。就像 跳的兔子 跳跳的兔子那

样。不过这个能力除了好玩以外就没有什么实际的用途,在地形复杂的关卡中还很有可能会失误。由于《超级马里奥大陆2 六个金币》这款游戏并不如其他的《超级马里奥》游戏那么有名,所以兔子马里奥这个换装对于许多玩家来说可能也是很陌生的。

飞翼马里奥

wing reduce

场作品《超级马里奥64》

飞翼马里奥只在《超级马里奥64》和复刻作品《超级马里奥64DS》中出现过,他具有货真价实的飞行能力,并且在飞行状态中可以自由的上升、下落、转向和滑翔,如同在玩《皇牌空战》等飞行游戏一般。虽然飞行能力在平台跳跃游戏中算是"禁术",不过飞翼马里奥的换装道具主要是在天空关卡中出现,就是要求玩家灵活利用各种飞行技巧,游戏平衡性并没有受到什么影响。



无形马里奥

a introductions

建场作《超级马里奥64》

无形马里奥拥有将身体虚化的能力,在这个状态下马里奥不但不会受到任何攻击,而且还能自由穿过铁栏杆之类的网状障碍,不过该状态有时间限制,就像取得了无敌星星后的无敌状态那样。这种能力的主要作用还是用来解谜,比如穿越障碍后再踩机关等等,其换装道具一般也只会在这种地方出现。如果玩家能以无形状态一路畅通无阻地前进的话,那游戏玩起来也就没什么意思了。在《超级马里奥64DS》中,无形状态为路易这名角色所独有,马里奥不能再换装成为无形马里奥了。



金属马里奥

金城作品《超级马里奥64》

金属马里奥的能力是将身体金属 化,在状态持续期间,金属马里奥不但 免疫任何攻击,而且只需要接触敌人就 可以将其打倒,如同取得了无敌星星一 般。除此之外,金属马里奥可以击碎更 为坚硬的水泥砖块,不会因为强风和激 流而"随波逐流",在潜水时不会消耗 氧气,并且还可以在岩浆中自由行进。 拥有如此多优势的金属马里奥也有个致 命弱点,那就是体重太大,这使得他 的奔跑速度比较慢,跳跃能力也非常 差,而在流沙地形中他也会很快沉没下



去。金属马里奥的能力在《超级马里奥 64DS》中为瓦里奥所独有、笨重的金属 形态与瓦里奥的造型其实更加吻合。

龟壳马里奥

● 场作品 《新・超级马里奥兄弟》

龟壳马里奥的外形与锤子马里奥 有些类似, 他们后背上都有一个龟壳, 看上去就像"龟仙人"那样,但两者的 能力却截然不同。龟壳马里奥在奔跑时 可以施展"龟壳冲刺"的能力, 在冲刺 的过程中只需要通过接触就可以打倒大 部分敌人, 就连幽灵和人面石板这类敌 人也不在话下。当马里奥蹲下时会缩在 龟壳里, 此时可以抵挡许多攻击。不过 "龟壳冲刺"和"缩壳神功"并不意味 着完全无敌,像是炸弹、飞锤、回力 镖、铁刺球这些还是会把鱼壳马里奥打 回原形的。龟壳马里奥在水中的游泳



速度比较快, 与青蛙马里奥 的能力有些类 似,他惟一的 缺点就是无法 在奔跑时进行 三段跳,就连 二段跳也是比 较难做到的。

巨型马里奥

☆场作品 《新・超级马里奥兄弟》、《新・超

级马里奥兄弟2》 马里奥在取得换装道 具"巨型蘑菇"时

就可以变为巨 型马里奥、巨 型马里奥的能 力是将身体巨大

化至8倍(相比较

"超级马里奥"这 一形态),他可以 通过接触就轻松 摧毁眼前的一 切障碍物和敌

人,并且免疫任

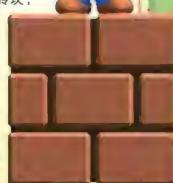
何攻击, 当他直接将关底的旗杆撞毁时 还能获得5up的奖命。当然,巨型马里 奥也是有持续时间限制的、当时间耗尽 后他就会变回超级马里奥,而不是取得 "巨型蘑菇"之前的换装形态。

迷你马里奥

《新・超级马里奥兄弟》、《新・超 ^{最场作品} 级马里奥兄弟Wii》、《新・超级马 里奥兄弟2》、《新·超级马里奥兄 弟リ》

迷你马里奥的体 型只有小型马里奥的一 半左右, 因为体型小所 以力量非常弱,不但无 法击碎普通的砖块,

就连普通的敌人 也无法靠跳跃踩 踏攻击来打倒, 只有用"平沙落 雁式"才行。一 旦受到攻击就会 一命呜呼。不过 迷你马里奥的跳 跃能力很强,在





▲迷你马里奥"飞檐走壁"的能力在这种地形中 最为有用。

空中下落的速度也比较慢,非常有利于跨越障碍。迷你马里奥还拥有"飞檐走壁"(沿垂直墙壁奔跑)和"水上漂"(沿水面奔跑)的轻功,这都拜他的体型所赐。当然还有最重要的一点,迷你马里奥可以进入连小型马里奥都无法穿越的狭窄通道和绿色管道,这些地方往往都通向隐藏大金币或是隐藏路线,玩家在解谜时绝对离不开迷你马里奥的帮助。

蜜蜂马里奥

最近 《超级马里奥银河》、《超级马里奥银河》。

蜜蜂马里奥是在特定关卡中出现的换装形态,他的能力是在空中短途飞行,并可以在花朵和云朵中长时间停留,或是攀爬在蜂墙上,从而恢复力量进行下一次短途飞行。虽然蜜蜂马里奥的飞行能力看上去还是挺厉害的,但可惜他的戏份实在太少了,在《超级马里奥银河》)中,大概只有6个关卡会出现蜜蜂马里奥的换装道具。

幽灵马里奥

逾作品 《超级马里奥银河》、《超级马里奥 银河2》

幽灵马里奥来自于经典敌方角色 "幽灵(Boo)",他拥有空中漂浮 和穿越网状障碍物这两大能力,所以



显在卡使装除外马有然特中用形此,里个也定才的态比幽奥有是关能换。之灵还趣

的能力,那就是能够读懂幽灵的语言 "Booish"。如果马里奥想和幽灵们交谈,或是阅读展板上的Booish文字,那就必须变成幽灵马里奥才行,这算是游戏中的一种解谜要素吧。

寒冰马里奥

寒冰马里奥是经典换装"火焰马里奥"的变种,他发射出去的冰球比火球的威力低了一些,只能把敌人暂时冻结,如果面对大型敌人或是BOSS的话,冰球就无法带来任何实质性伤害。虽然寒冰马里奥的压力远不如火焰不多,比如将冻结后的敌人像投掷电去攻击成排的敌人,或是把海域水块的敌人当作垫脚的砖块,从而逃上更够喷吐火球的敌人时,寒冰马里奥的冰球还可以抵消掉敌人发射的火球。是他冰球还可以抵消掉敌人发射的火灾。



外值得一提的是,《超级马里奥银河》中的寒冰马里奥还能将河流或喷泉暂时冻结,从而创造出一条更为便捷的行进路线,但这个能力没能在后续的游戏中继承下来。

喷泉马里奥

olomidasenie.

→ 域作る 《超级马里奥银河》、《超级马里奥银河2》



兔子那样一跳一跳的前进,这与《超级 马里奥大陆 六个金币》中的兔子马里奥 有些类似。

竹蜻蜓马里臭

- Transparenter.

《新・超级马里奥兄弟Wii》、 《新・超级马里奥兄弟U》

竹蜻蜓马里奥能够快速向上方飞行,利用先跳跃再飞行的操作可以使竹蜻蜓马里奥飞到更高的位置,这就有可能取得高空的道具或是到达高处的平台。在飞行或跳跃后,竹蜻蜓马里奥还可以缓冲下落,就像浣熊马里奥等换装那样。在所有具有飞行能力的换装形态中,竹蜻蜓马里奥的能力可能是最弱的,但这也是因为他的换装道具比较容易取得的缘故,在大部

分关卡中都能派上用场。在《新·超级马里奥兄弟U》中,竹蜻蜓马里奥虽然也有亮相,但出场的次数非常少,只有在部分挑战关卡和二周目的星星关中才能见到。

企鹅马里奥

Maritina di Maritana

^{貨场作品} 《新・超级马里奥兄弟Wii》、 《新・超级马里奥兄弟U》

继青蛙马里奥和龟壳马里奥后,企鹅马里奥后,企鹅马里奥后,企鹅马一种潜水型换装形态,在水下都具有8方向快速游泳的能力。由于以一个超级马里奥兄。第3》和《新超

级马里奥兄弟Wii》这两款游戏的时间相隔太久,操作手感差异也比较大,所以很难比较青蛙马里奥和企鹅马里奥到底哪一个水下游泳能力更强。在陆地时,企鹅马里奥可以像龟壳马里奥那样施展冲刺攻击,并撞翻沿途接触到的敌人,不过企鹅马里奥必须要在冰面上才能进行冲刺,在冲刺过程中也没有免疫一般攻击的能力,比起龟壳马里奥看上去要弱一些。作为补偿,企鹅马里奥可以像寒冰马里奥那样发射能够冻结敌人的冰球,不过他的冰球要比寒冰马里奥弱一些,冻结敌人的持续时间比较短。

白云马里奥

- Olumnute

<mark>È场作</mark> 《超级马里奥银河2》

白云 马里 奥的能力是在跳跃时可以创造一个能够落脚的云朵平台,使自己通过这个云



朵平台来到达更高或更远的平台中。 白云马里奥拥有3次创造云朵平台的能力,玩家利用这3朵白云可以制造一个"阶梯",在一般情况下已经够用了。如果云朵用尽需要再充能的话,只需要再次取得白云马里奥的换装道具"白云花"即可。虽然白云马里奥只在《超级马里奥银河2》这一作中亮相,不过这个"创造平台"的能力倒是在《新超级马里奥兄弟U》中得到了再现,在"Boost Mode"中手持Pad手柄的玩家的任务就是创造一个个人工平台,使其他手持Wii手柄的玩家能够更安全更快速的到达关底。



▲Boost Mode是"《超级马里奥》系列"对多人 游戏玩法的一个大胆尝试。

岩石马里奥

- action militar

建场作品 《超级马里奥银河2》

岩石马里奥的能力是缩成一团像岩石那样滚动,在滚动的过程中可以撞翻大部分敌人和障碍物,这是一种非常爽快的攻击方式。岩石马里奥的创意很可能来自于《口袋妖怪》中的隆隆岩,因为"滚动"是他们俩的共同必杀技。另



▲隆隆岩看上去和滚动起来的岩石马里奥很是相似。

外,滚动这种攻击方式很容易让人联想起瓦里奥,因为在《瓦里奥大陆》中瓦里奥的必杀技"蛮牛冲撞"也有同样的效果。

白狸猫马里奥

★·场作品《超级马里奥3D大陆》

该换装是用来帮助新手过关的,当玩家在同一关卡连续失败5次时,白狸猫马里奥的换装道具"无敌树叶"就会出现。白狸猫马里奥的能力与游戏中不带围巾的狸猫马里奥完全相同,只是多出了无敌的能力,任何敌人和攻击对白狸猫马里奥都无效。在《新·超级马里奥兄弟2》中也有类似的元素存在,只不过这次的无敌换装是"白浣熊马里奥"(White Raccoon Mario),它的能力与白狸猫马里奥完全相同。



回力镖马里奥

Committee of the contract of t

養场作品 《超级马里奥3D大陆》

回力 镖马里奥乍 一看与《超级马里奥兄弟3》中的锤子马里奥很

第3》中的锤子马里奥很像,但两者使用的武器完全不同。回力镖马里奥投掷出的回力镖并没有飞锤

那么强大的杀伤力,对骸骨龟、幽灵、 人面石板这些免疫火球攻击的敌人同样 无效,但该换装的优势在于回力镖可以 帮助自己收集远处的金币和道具,这个 能力在某些时候可以派上一些用场。另 外, 虽然回力镖马里奥这个换装形态是 在《超级马里奥3D大陆》中首次登场。 但在复刻版《超级马里奥Advance4》 的e-Reader关卡中, 马里奥可以捡起回 力镖乌龟投掷出的回力镖作为自己的武 器,不讨这还不属于换装的范畴。

黄金马里奥

黄金马里奥类似于P翼马里奥、巨 型马里奥等换装,是一种"无敌型"换 装形态。他的能力与火焰马里奥基本相 同、但他发射出的"金球"却有"点石 成金"的神奇能力,能把敌人和砖块都 变成金灿灿的金币, 供玩家一口气吃个 痛快。如果玩家控制的是路易, 他的对 应换装就是"白银路易",除了外形颜 色有区别外,能力与黄金马里奥是完全 相同的。



語鼠马里奧

· 通作等 《新・超级马里奥兄弟U》

鼹鼠马里奥是马里奥诸多换装形 态中最新的一种, 他可以像鼹鼠那样在 空中滑翔, 虽然滑翔能力没有披风马里 奥的空中浮游那么厉害,但比起浣熊马 里奥的缓冲下落来说还是要好用不少, 毕竟下落速度要比浣熊马里奥慢,所以

滞空时间和滑翔距离都要好的 多。另外, 鼹鼠马里奥在滑 翔过程中还可以进行-次如同空中二段跳一 般的空中飞跃、当空 中飞跃结束后鼹鼠马 里奥不能够再滑翔、只 能进行普通的缓冲下落。不 过, 如果鼹鼠马里奥在缓冲下落的过程 中踩中敌人进行反弹跳跃。那么他就额 外获得一次滑翔、空中飞跃以及缓冲下 落的机会, 利用这一点几乎可以保证自 己始终不落地。在《新超级马里奥兄弟 U》的挑战模式中, 有许多关卡都要求 玩家使用鼹鼠马里奥完成不落地的"空 中飞人表演",对自己操作技术有自信 的玩家可以在这里一展身手。

P鼠马里奥

SME 《新·超级马里奥

兄弟リ》

P鼠马里奥的性质

与P翼马里奥非常相似, 分别是鼯鼠马 里奥和浣熊马里奥的强化版本,两者的 能力都是"无限飞行",但表现方式有 所不同。P鼠马里奥的特征就是可以讲 行无限次空中飞跃动作、无论在普通跳 跃、空中漫翔或是缓冲下落状态均可。 相比起P翼马里奥来说、P鼠马里奥的可 操作性显然要更强一些。P鼠马里奥的 换装道具在游戏中非常稀有, 只有在成 功抓获小偷Nabbit或是打败最终BOSS库 巴后才能够入手。



马里奥大叔作为游戏界 中最为闪亮的偶像明星。见证 了整个电子游戏行业的诞生、

发展与变迁, 也为我们玩家带来了无数的欢 乐与感动。马里奥也是游戏界中的常青树, 在他30多年的游戏生涯中、伴随着我们度 过了整个童年和青年时光、为我们留下了无 数美好回忆。让我们与马里奥大叔一起高呼 "Here we go", 在游戏中寻找属于自己的 快乐吧。



便携领域

《京和王子》3000年7、五月月日12日、8月二十日月16日、日日日月一十分日前月 4、日子在西海域、明明年度于月上午16月日第日日長人、東京東文全市什么根的用户 16日2日 - 以月前日日月日日末年、1625年16年日日長日日末年日日下午日 16日3日日日末日日、子上在金元年、三月日日日末日月14日三年末日日十一日 全代日

間腿

便携设备游戏免费已成趋势

如今,越来越多的 iOS和Android新游戏都开 始采用免费下载,然后再 通过内购收费的方式来实 现盈利了,原本这种形式

多出现在国产游戏中,但是最近越来越多的国外游戏也加入这一行列中。不仅是新游戏,就连一些经典的老游戏也开始进行了限时免费,从2012年下半年到2013年3月,包括《水果忍者》、《植物大战僵尸》和《愤怒的小鸟》在内的经典老游戏全部在App Store中参加了"限时免费"活动。

EA首席财务官Blake Jorgensen近期更是表示,今后所有由EA开发的游戏,不分平台,都将加入"微交易模式",很明显,EA已经开始实践这个计划了,近期发布的《真实赛车3》就



▲原版的《愤怒的小鸟》在3月迎来史上首次限时免费,同时新版本也加入了大量内购项目。



是最好的例子。而且即便不是用内购,这款游戏还是属于上乘之作,不过相信过不了多久,也许在iOS版的《FIFA 14》中,我们正在比赛的时候就会出现"梅西的球鞋已经损坏,请支付金币等待修理完成"的画面了。

Android 4.x系统活跃使用率超过Android 2.3

Android系统一直以来最大的问题就是版本的碎片化,如今这种杂乱的状态一直存在,好在日新月异是便携设备不变的主题,在刚刚到来的3月,Android设备的版本已经出现了喜人的变化。目前,诞生已经两年的Android 2.3 (姜饼)依然占据着主导地位,差不多有44.2%的市场份额,但是比起2013年1月的45.6%有了一定程度的下滑 而Android 3.1和3.2基本上维持不变,1月是1.3°。,现在变成了1.2°。,这个专门对应平板电脑的Android版本多少有点被遗忘的感觉 而Android 4 0冰激凌三明治也是原地踏步,1月是29°。,目前是28 6°。 但需要指出的

是, Android 4.0的活跃使用率比Android 2.3要高。最大的好消息是, Android 4.1和4.2果冻豆版本变化比较大, 从1月份的13.6%攀升到了如今的16.5%, 也使得4.0、4.1和4.2的用户总量超越了Android 2.3。



返璞归真,日本运营商推最轻薄手机





智能手机的屏幕越来越大,也让手机本身变得越来越不"便携",而日本运营

商Willcom发布的这款名为Phone Strap 2 WX06A的手机也许会让人们有种"返璞归真"的感觉。

它虽然不是智能手机,却是目前世界上最轻巧的手机。Phone Strap 2 WX06A仅重 32g, 机身大小32 (mm) × 70 (mm) × 10.7 (mm)。当然为了实现轻薄,它只有一个1英寸的屏幕,每次充电可有2小时通话时间,但待机却可长达12天,不过只提供基本的电话、短信、邮件功能,有黑白粉红三种颜色可选。

黑萄210"进军"德国政府

黑莓手机曾经是美国最为流行的手机,不仅在民众中极受欢迎,就连美国政府都将之视为工作推荐手机,然而随着iPhone的崛起,黑莓手机已经渐渐被美国政府机构和许多公司弃用。不过刚刚在1月底发布的黑莓Z10似乎正在迎来黑莓手机在政府应用的"第二春"。

德国联邦信息安全中心和



RIM签署了一份合同,合同内容显示德国政府将采购5000台黑莓Z10手机供其雇员使用。

目前,德国内政部和联邦信息安全中心采购部已经跟Düsseldorf Secusmart和 T-Systems这两家公司签订了信息安全协议,它们将为这些手机的用户提供安全保护 据悉,这些手机将内置 Secusmart数据加密技术,该技术为这些手机添加额外的安全功能,比如语音消息和短信加密等。

此外,德国政府还将推进政府机构使用黑莓的Balance服务,通过这项服务,政府雇员可以更安全、轻松地浏览Facebook和Twitter等社交网络或者RSS订阅等个人服务。如今,越来

越多的公司开始实施BYOD (Bring Your Own Device)计划,允许员工自由携带移动设备进行办公,因此黑莓在企业市场上已经逐渐失去优势。这次推动无疑给RIM打了一剂强心针。

值得一提的是, 德国总理默克尔是这项协议的倡导者, 她个人非常喜欢黑莓手机。

京尼瞄准全球智能手机市场老三位置



虽然如期发布了PS4,但 是流年不利的索尼如今似乎更 加看重手机市场。最近,索尼 移动主管铃木国正在接受采访 时表示,他们当下的目标是获 时表球智能手机市场第三的位 置。这样的想法非常务实,毕 竟智能手机市场前两位的 工车等的位置目前看来绝 别就可以撼动,先搞定较为相

近的对手才是比较实际的做法。

在最新的通讯市场报告中,索尼以4.5%的市场占有率排名第四,排在其前后的两家厂商均来自中国,分别是排名第三的华为和排名第五的中兴,如何在这两个东亚近邻的夹击下脱颖而出,是索尼移动接下来需要迫切解决的难题。

不过按照铃木国正的说法来看,他们似乎已经有了相应的策略,这位主管在采访过程中也透露索尼接下来可能会推出更为平价的机种,这对发展中国家的消费者来说应该会有一定的吸引力(华为和中兴正是因为在这些国家有大量的用户群才获得巨大的份额)。希望那些更廉价的Xperia手机能够早日问世,毕竟和诺基亚一样,对索尼的品牌有特殊情结的人群绝对不在少数。

Siri和iPad mini成为法拉利标配



法拉利和苹果公司合作已经有大半年时间了,最近二者终于有了成果——Siri和iPad mini成为了法拉利FF跑车的标配。

法拉利的FF这款四轮驱动、四座两厢车,将会在座椅头枕上安装两个iPad Mini,用作娱乐功能。同时,法拉利将成为世界上第三个将Siri整合到汽车中的厂商(前两个为雪弗兰和本田)。法拉利称,新款的汽车将会和苹果

的技术进行无缝整合。

2012年,法拉利的负责人卢卡·迪·蒙特泽莫罗和苹果的蒂姆·库克会面,双方展开了了头脑风暴 7个月过后,苹果的软件和服务大师艾迪(Eddie Cue)被任命为法拉利董事而如今我们就看到了两者的合作 《连线》杂志认为,这样的合作的确配得起FF跑车29.5万美元的售价,但是苹果的Siri能在法拉利槽杂的声音当中正常工作吗?只能等待更多的后续新闻了。

周边屋

可与iPhone蓝牙连接的智能呼气酒精脸则仪

如果晚上要开车 回家,应酬的时候最好就是滴酒不沾。但这句话说出去肯定会遭到很 多人的反对,既然是应

酬,怎么可能滴酒不沾。于是,应酬多的人身边都会带一个呼气酒精检测仪,随时留意是否已快接近"饮酒驾车"甚至是"醉酒驾车"的酒精含量。



现在什么都要跟智能手机扯上关系,连呼气酒精检测仪都要智能。Alcohoot就是世界上第一款智能手机呼气酒精检测仪,在便携性和使用方面都胜过市面上专门的呼气酒精检测仪。Alcohoot通过蓝牙与iPhone连接,因为设置和读数都通过iPhone来显示,所以Alcohoot本身体型很精巧,即使在应酬场合拿出来也不会有失面子。Alcohoot搭配应用程序输入你的性别、体重、年龄、身高,系统就会给出测试者相应的酒精浓度级别。测试者对着Alcohoot配件吹气5秒,应用上就会出现血液酒精含量读数。

这款应用的好处很多,比如当你达到"醉酒驾车"的含量时,你可以直接在应用内叫计程车、在附近的旅馆订房,或者打电话给你朋友来接你。应用内还包括一个"疲劳驾车模式",能通过震动iPhone让你清醒。这款产品即将上市,售价70美元。

可增强Wi-Fi信号的iPhone保护壳



出门在外,对于使用无线网络的人来说,Wi-Fi信号不好算是头痛的事情之一了,而这款支持iPhone 5使用的、名为Linkase的保护壳,最大的优点是能够增强智能手机的Wi-Fi信号,保证用户拥有快速稳定的Wi-Fi网络。

该保护壳由一家名为Absolute的配件公司制作,LinkCase的原理是把手机Wi-Fi天线,经手机连接机套的电磁波导组件,让机套伸延的部份变成Wi-Fi的天线并同iPhone 5的Wi-Fi信号产生共振,从而将信号增强50%。这种情况就同以往"大哥大"手机天线的原理接近,不用Wi-Fi时,



可把天线位置收好,收好的LinkCase与一般手机套没有分别,简约纯色的外观跟iPhone很是搭配,该保护壳售价为50美元。



软件园

Path on



类型: 摄影 厂商: Peta

国内的手机用户在修改图片的时候经常选择使用国产应用,一个重要的原因是国产应用几乎全部免费提供下载,而一些国外的同类软件却要收费才可以下载到。不过和游戏一样,现在很多国外公司开发的精品IOS应用也会不时参加"限时免费"活动,例如这款多次被App Store官

方推荐过的在图片中添加文字内容的"Path on"。

第一次进入应用纸鸢就被其精致的UI吸引到了,屏幕的左侧出现的是用户IPhone相册的缩略图列表,右侧则是一个小小的相机。在左侧的相册中选择一张图片,或者直接使用相机拍摄一张照片后,我们就可以对图片进行文字内容的编辑了。编辑文字的途径有5个大类,分别是手动绘画、正方形、圆形、段落和螺旋形。其中手动绘画难度最高,好在软件会在用户画好线路后自动将线条进行平滑处理。选择完文字编辑途径后,就要自己输入文字了,随着文字的输入,文字会沿着用户之前选择的途径出现在图片中,当然了,文字

的大小、颜色、位置都可以自由选择,默认输入的是英,还有多种字体可选。最后,在添加完文字导出之前,还有20多种滤镜效果可供选择,此外图片类软件常见的透明度、模糊度调整,图片剪裁等功能也都被集成了进来,有网络支持的话还可以直接将制作好的图片分享到社交网站上。







Android >

心心或心机器人



 类型:搜索
 厂商: MSN CHINA

 价格:免费
 版本:中文版

作为微软旗下的搜索引擎,必应(Bing)在国内的知名度和普及度却非常有限,使用其 移动版搜索引擎的用户更是少得可怜,所以这款面向中国推出的"必应读心机器人"算是这 个搜索引擎以游戏方式吸引中国用户的一项措施。

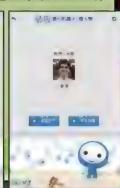
所谓的"读心",简单来说,就是让用户首先在心中想一个公众人物的名字,然后读心机器人通过20道以内的是非问题,来猜测用户心中所想的那个TA究竟是谁。读心机器人的所有知识来源于人立方的互联网信息抽取和集成技术,所谓"众人拾柴火焰高",通过在每次与用户的游戏中学习,读心机器人会变得越来越智能。与此同时,人立方对互联网知识的学习理解变得更精准。

目前的Android版"必应读心机器人"的猜中率相当之高,无论是现实生活中存在的人物,还是来自动漫影视中的虚拟角色,它都可以猜测出来,看得出这也是归功于搜索引擎的功劳,同样的原因,一些网络上比较热门的人物的猜中率就比较高。经过纸鸢的实际测试,

机器人的猜中率在85%以上,即便是猜错的人物,也都基都常沾边了,而且即便是猜错,机器人也会给出一些备选答案,基本上备选答案中一次,机器人目前还可以猜测影次,在物、东西、食物、文学、无、地点、机构和事件。







游戏坊



活真总动员 粉碎针到

迪士尼的《玩具总动员》曾在大银幕上带给儿时的我们许

多欢乐,现在,根据这部动画改编的新iOS游戏再次上架App Store。本周新鲜上架的迪士尼新作《玩具总动员 粉碎计划》

就是继承了动画欢乐风格的益智游戏,游戏画面精美,音乐欢快,气氛休闲。

游戏原理和《愤怒的小鸟》相似,都是物理抛射的益智风格,不过 画面变成了完全的3D场景来说,而且游戏视角度转换自由,玩法也更为 多变。玩家控制的角色是巴斯光年,利用按住屏幕反向拖动来瞄准,而 且画面上会显示攻击准星,将准星调整到正确位置后松开手指,就可以 将球抛出了。和同类游戏一样,本作的积木建筑也有特定突破点,开始 的几关系统会教玩家如何找突破点,按左右方向键移动巴斯光年,可以 调整主视角的角度,变换方向来砸球。击中木块让堆叠的木块塔倒下, 上面站着的外星人玩具会逃走,同时如果用球砸中金黄色方块或者倒塌 的时候碰到方块,就能得到额外加分。游戏总体难度并不高,但是个别 关卡仍然十分考验玩家,还需要东东脑筋,和大多数游戏一样,本作也 不乏大量内购道具,可以降低游戏难度,但是不去购买也不至于无法正 常游戏。





总的来说,凭借《玩具总动员》的知名度,价值不俗的音画表现, 本作可谓是近期非常值得一玩的休闲作品,快来和巴斯光年一起拯救玩具世界吧。

Android

地铁跑酷

其实本作算不得一款新游戏了,但是在我们的栏目里却一直没有介绍,它就是一度和《神庙 逃亡》齐名的《地铁跑酷》。

本作的主题非常简单,就是讲述一个喜欢涂鸦的少年,在地铁站里肆意涂抹,结果被站台工作人员发现,于是工作人员带上狗狗开始了对少年的追逐,而玩家扮演的少年,则要一路向前狂奔躲避工作人员的追捕。

本作的玩法一眼看上去就和《神庙逃亡》如出一辙,事实上也的确如此,但是在细节上 二者又有着诸多不同。在本作中,玩家控制的角色会自动朝前方一路狂奔,可供玩家选择的 躲避路线有左中右三条,这三条路线正好对应游戏中的三条轨道,除了途中的各种障碍物, 玩家控制的角色还要面对不时从迎面驶来的火车,面对这些火车,玩家能做的除了换条路线 之外,再就是跳到其顶端,因为本作也有收集要素,而很多金币或者重要收集道具就隐藏在 这些车辆的顶端。当然了,随着游戏的深入,难度会越来越高,有时对面甚至会同时驶来两 辆火车。

总的来说,对于喜欢《神庙狂奔》的玩家来说,本作是值得一试的优秀同类作品,而且

和《神庙狂奔》一样,借助游戏中的内购,本作中也会出现大量新奇的道具,帮助玩家更加顺畅地进行游戏











9月份放售的《机战UX》—5月的《嘉·女神转生汉》都有限定版3D8.LL主机推出,4月的《朋友聚 也有社会设定的问题的,"你进行多少深度在特征进学说"(原应统 临时之下) 校在3月5日先行发售,不过由于NDS模区。《查到国内更多的玩事持有的是日趋》 **作业的设计组织的**

3E5E

GAME

《电波人RPG2》开始更新免费的修正 版。该版本主要修正了游戏中存在的一些小

BUG,诸如怪物图鉴、道具图鉴的显示错误,联机对战在读取存档的时候关闭Wi-Fi会弹出 错误等情况。已经购买了本作的玩家可以在登录e商店后点击"设定・その他"→"购入济 みソフト"进行更新下载。

3**月**6日

GAME

e商店日服一口气放出了4款下载游 戏、《公寓打墙乐》是Poisoft推出的创意 制作、后面的"下载推荐"会进行详细介 绍:上辑栏目中半夏为玩家们介绍的《花 心男友》的第二作《花心的代价》也顺势 上架: 此外还有以大阪为舞台展开的《基 地建设3D 大阪》以及《ARC风格 快乐海 洋》。美服方面于次日更新了《麻将探秘 古雅典娜》。

的脸上, 据 让 扔 他知 到 花心 道 劈



3月13日

GAME

e商店日服终于开始更新《联合02》 的下载游戏,首款上架的是由"《我的暑 假》系列"制作人绫部和带来的《怪兽出 没的星期五》。另外两款游戏也会在随 后两周内陆续推出。此外还有《恐龙宠物 3D》上架。美服方面新增的下载游戏分别 是《纳米突击EX》、《越野摩托车3D》以 及极具创意的《落井下石》

有拯救世界的英雄 星期五出现的除了



相信对e商店下载游戏情有独钟的玩家对Poisoft这个公司不会陌生,其之前推出的《落井下石》与《竹枪英雄》均是利用了3DS机能的创意之作、《公寓打墙乐》不论题

材还是玩法都颇具新意,玩家作为一名深陷公寓"桎梏"的普通女青年,由于不满周遭邻居的噪音,便愤然而起用肉身敲打墙壁予以反击,奏出了一段段可歌可泣、象征自由与正义的华美乐章。

	200			
MUG	音乐	TOUS TO		
52	公寓打墙乐			
Poisoft	日版	2013年3月6日 推 1		
1人	500日元	对应邂逅通信		

游戏形式

本作的操作和玩法并不复杂,在每个房间内都存在有四面墙壁,分别对应3DS的X、Y、A、B四个按键(触摸屏同样能够奏效)。每隔一定时间都会从中出现海胆一样的噪音玉,这时敲击对应的墙壁便可以消除噪音,不过与一般音乐游戏不同

的是,即使漏过 一些噪音玉,乐 曲也不会中断。 噪音中包含大喊 大叫、电话、车



喇叭、婴儿哭闹和卡拉OK等声效,配合玩家的叩击墙壁与大声回应,形成的音乐整体感和节奏感很强。

玩法按巧

噪音玉的出现并没什么规律,但有时会在墙壁周围出现感叹号的提示,提示出现后短时间内该墙壁必定会出现噪音玉,这点面对大面积出现的噪音玉非常有效。使用普通敲打叩击消除噪音玉时会增加屏幕左上方的清洁器槽,而在没有噪音玉时叩击不仅不会增加该槽,反而会激怒隔壁的邻居,一旦引起众怒,评价便会降



低了。L、R 两个建大可能 是大可以 以性清以 以性清除 面墙壁的噪音玉各一次,但频繁使用此方 法所增加的清洁器槽也是相当低。故玩家 需要将X、Y、A、B四键与L、R键结合起 来,在每次用叩击消除噪音玉后立刻使用 喊叫,便能够大幅度增加清洁器槽,成功

后屏幕中的 有四高,便 。 键, 便 。 能 在全部



叩击掉噪音玉的基础上,每两波有间隔的 噪音玉间都插入一次喊叫。当然,这就需 要一定的反应速度以及熟悉不同场景中噪 音玉出现的次序了。

在完成一次游戏后即可进入评价界面,系统会根据玩家敲击墙壁的频繁程度和消去的噪音玉数量给予相应的评价。想要获得最高评价"阁下"的话,一般清洁器槽要大于500%,而叩击墙壁也不能太过频繁。高评价的情况下,场景的结束动画也会做出相应的调整,喜欢自我挑战的玩家一定要多多努力。

其他方面

在每次完成游戏后,玩家还可以将游戏录像保存下来,可供储存的位置相当之多。不仅如此,保存下来的游戏录像还能够进行自主评级、上锁与编写备注,十分体贴。本作还可以利用3DS的邂逅通信机能与其他玩家交换录像、分享心得。



《公寓打墙乐》的综合素质尚可,从噪音的丰富程度和出色的创意可以 看出厂商的良苦用心。游戏的难度不高、流程简单,不论是什么水平的玩家 都可以轻松完成,乐趣十足。作为一款音乐游戏,碍于容量的限制,本作并 没有不同的难度跨度、过多的场景和华丽的MV,但是贴合日常生活的情景

与新奇的创意还是让人眼前一亮,期待Poisoft公司能够为3DS平台带来更多的优秀作品。



最近这段时间PSV玩家应该是比较幸福的,尤其是日服的玩家,首先是迎来了主机的降价,紧接着就是免费大作《梦幻之星在线2》的降临,然后一周后又有《灵魂献祭》的发售,再加上素尼在2月28~3月18日之间推出的15日免费PS+会员体验······真可谓精彩不断、优惠不断,真希望素尼的降价风暴能尽快刮到其他地区,让卖多玩家加入。

买《灵魂献祭》送30日P5+会员

3月7日《灵魂献祭》终于发售了,而为了庆祝这款PSV大作的发售,索尼专门推出了一项特别的优惠活动——买《灵魂献祭》即送30日PS+会员,啧啧,还从来没有哪款PSV游戏有这样的优待,可见索尼对本作的重视。不过目前该活动只针对日服地区,港台版的《灵



魂献祭》(日文版)虽然也在同日发卖,但却没有这项优惠,不知道今年夏天中文版发售 时会不会补上(笑)。

该优惠所面对的对象包括所有购买实体版和下载版的玩家,其中,实体版卡带会包含有下载码的券,玩家只要登录PSN输入下载码便能获得30日PS+会员资格,注意该券只会收录在初回出货的卡带中,也就是说首发第一时间入手才有可能获得,后期出货的卡带就不一定有了。而购买下载版玩家也有一定限制,必须在3月7日~3月21日之间下载了《灵魂献祭》才能获得PS+会员下载码,索尼会在4月上旬将下载码用邮件发送到符合条件的玩家的邮箱中。话说目前日服PS+的免费内容也是越来越丰富了,有这样的免费机会大家可要把握。不过小编担心的是,当你买了《灵魂献祭》后,你恐怕也没多少时间去玩PS+上的那些免费游戏了吧。当然,拿到下载码后你可以晚点激活就是了。

PSV周年庆,欧美展开优惠活动

2012年2月22日PSV在欧美地区发售,一晃眼已经过去一年,从今年2月开始,欧服和美服就开始进行着一系列的周年庆优惠,PSN上的许多PSV游戏都有着不同程度的降价,降幅达30%(PS+会员更可享受50%)。而3月4日,美服还拿出4款经典老游戏直接免费赠送,只要有普通PSN账



号便可免费下载,这4款游戏分别是《荒野兵器》(PS)、《啪嗒嘭》(PSP)、《100万吨的啪啦啪啦》(PSP)、《孵蛋大作战》(PSP),不过免费期只有一周,截止到3月11日便完了。

配合主机降价,日服优惠多多

从2月28日开始。日本地区的PSV主机正式降价到19800日元。上一辑新闻中也提到, 配合着这次降价索尼推出了4项优惠活动,包括7天免费PS+会员、PSV版tome程序限免下 载、新PSN账户下载任何内容即获得200日元电子卷(还有机会参加抽奖赢取2000日元电子 卷)、免费获得480日元电子书点数,随后索尼又宣布延长了第一项优惠的时间,免费PS+ 会员时间从7天增加到15天。玩家只要登录PSN激活便可,该优惠限定时间为2013年2月28 日~2013年3月18日之间。而除了以上4项活动,近期索尼还有两项优惠活动,一个是购入 PSV主机时如果同时购买以下4款游戏中的一款便可享受1000日元的优惠,4款游戏分别是 《灵魂献祭》、《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》、《无瑕传说R》和《海贼无双2》; 另一个优惠是,在索尼Store用旧PSP主机置换PSV时,会对PSP的评估价上浮2000日元, 有优惠卷的情况还可再上浮500日元,这两项优惠活动的截止时间都为3月29日。

美服P5+再次更新,《植物大战僵尸》免费

近期美服的PS+的免费游戏又进行了更新,2月26日上架了经典游戏《植物大战僵尸》 (PSV),免费期为1个月,3月5日又更新了《魔界战记3回归》(PSV)和《铁拳6》 (PSP)。提到《植物大战僵尸》恐怕是无人不知无人不晓了,虽说是个超级大冷饭,但 免费的东西拿来重温一下也没什么损失。

学生作品登陆日服户。

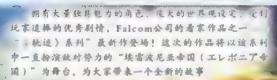
日服方面,2月28日更新了脑锻炼游戏《がんば れ! 头脑ちゃん》(即美版的《智胜一筹)。3月6日 更新了5款免费游戏、分别是《ELEDiVE》、《うに うにユニオン》、《OCTALIDE》、《VOLT》、《も う、そうするしかない!》,全部是PSV的,简直就 ▲《ELEDIVE》的画面风格很有科幻感觉。



是游戏大爆发,不过仔细一看,这5款游戏的名字好像从来都没有出现在游戏发售表中, 而且它们都来自同一个公司发行——Grasshopper Manufacture,原来这些作品属于日本 校园游戏制作大赛(Game Campus Festa)的学生作品,刚刚通过索尼的审查,而发行商 Grasshopper Manufacture正是校园游戏制作大赛的主办方。小编一一试玩后,个人觉得除 了《ELEDiVE》尚可一玩之外,其他的基本没有下载的必要(-_-b)。《ELEDiVE》是一 款挺有意思的益智解谜游戏,让人想起3DS上的《拉与落》,游戏的目的是通过移动方块和 主角让主角最后到达终点,游戏的特点在于需要不断切换表与里两面来变换位置,很考验 玩家空间感,挑战性很高。

多罗与《灵魂献祭》

还记得去年9月《初音f》发售时,初音就乱入过《和大家在一起》的游戏中,现在轮到 《灵魂献祭》了,玩家只要将《和大家在一起》更新到2.5版,在游戏中就有可能获得《灵魂 献祭》相关的特别内容哦。比如在个人资料中将自己喜欢的游戏选择为"灵魂献祭",那么 朋友大厅会立刻变为《灵魂献祭》的阴暗场景,然后与3个以上的喜欢《灵魂献祭》的人成为 朋友的话,自己名片也会变为《灵魂献祭》特别样式哦。此外还有特别道具、特别迷宫等多 种内容,该配信活动从3月7日开始,持续3周时间,大家不妨去试试看吧。







英雄伝説

別の軌跡









KEYWORD

贵族

读書並尼亚帝國原本是一个长年被疫族所統治的國家。不过由于身为半民的"铁血率相" ——基利 亚斯·奥斯本 (ギリアス、オズボーン)的聖台爾导致英勢力有所助援。本作的故事就发生在由基利亚 斯·奥斯本所代表的革新派和贵族派爆发内战前夕的时间点。服備一樣。在前作《慕之執迹》中。帝國 的内战爆发也作为其中一段小插曲登场了的

故事概要

--埃雷波尼亚帝国

生落在塞姆里亚大陆两部的古老大圆。如今却因 为两大势力的对峙: 导致因内处于极度紧张的局势

其中之一是"贵族派"——

以被称为"四大名门"的大贵族为中心。似巨大的财力维持着地方军、为保护自己现得到益的传统保守势力

另一派名为"革新派"

以平民出身的《快运军机》写作《 通过巨大的常都以及从属的州县在7年的税收扩张军力。全图 夺取大贵族既得利益的新兴势力。

而处在帝都近郊的,传统的士官学校也同样如此

各方面都受到优待并且实力兼备的, 是身穿白 色制服的贵族学生

虽然很优秀但却被看不起。因此开始各种抱怨的,是身穿绿色制服的平民学生

不同制服学生的宿舍也不同, 两者经常在学业 成绩、武术训练、部门活动等方面相互较劲, 擦出 火花

在这之中、地方贵族的公子里思·修巴尔茨为 了近人托尔斯士官学院失到了帝都近郊的城镇托利 斯塔(トリスタ)

时值初春——在奴舞的白色花田中,里思察觉到了什么

自己身穿制服的颜色和景频分生以及平民学生的不同。 而根其他少数学生一样身穿的是深江色的灯度

很快。"学院的钟声写响,人子以《开始了 身村魁梧的守定长与大家打完招呼后,年级的 女性教官站上了拼合

"身穿红色制服的人集合!" "接下来开始特殊超野训练!

于是,里思所在的"训洹"开始了充满风波的 学院生活



1111

3D画面和360度旋转视角

本作的画面完全3D化,城镇、野外、迷宫等地方,光影的对比非常鲜明,高低差一目了然,做出了更加真实的场景。视点从以往的俯视视角变成了角色追尾视角,视点可以360度自由旋转。以前在地图上移动的2头身角色也变成了真实比例。





Check! 城镇和语音相关要素大增

可以进入城镇中的诸多建筑物里,并且随着流程的推进,和住民的对话会发生细微变化,这些要素是"《轨迹》系列"一贯的传统。本作经过3D化后、城中的设施变得更加丰富,在逛街时能体验到更多的乐趣。在许多场景都能触发角色们闲聊的"动态语音"场面,让对话变得更加有趣。

.'2:12

頭的战斗系统"战术连续系统

"《轨迹》系列"以往的作品一直采用的是AT战斗系统,在行动顺序上会出现诸如会心一击、一击死、一齐攻击等奖励图标,通过调整角色行动顺序来制定出丰富的战术。而本作中,战斗系统变成了比之前更加快捷、更加一目了然的"战术连接系统"。详细的情况虽然还不明了,但是主人公们的取得之为会是很重要的思索。

▶游戏采用可见式遇敌,接触敌人后立即进入战斗,如果不想 战斗就尽量避开敌人吧。



Check! 利用丰富的技巧进行战斗

战斗中除了移动、通常攻击、使用道具外还有导力魔法和必杀技等角色固有技存在。必杀

技是指攻击敌人或受到敌人攻击后所累积的名为 "CP"的数值,消耗CP就能使用特定的必杀技, 消耗全部CP更是能放出华丽的S必杀技,这依旧会 成为本作强力的对敌手段。

作为冒险综合的设备效尼亚帝国



本作的舞台是"埃雷波尼亚帝国",位于塞姆里亚大陆西部、使用名为"导力"这种能量驱动的各种导力器在这里十分普及,覆盖全国的铁路网以及各种机械悉数登场、宛如工业革命后的欧洲国家。拥有世界最强的军事力和最先端的技术是其骄傲的资本,不过国内贵族和平民的对立问题越发严重。在这种环境下,主人公里思进入名门学校"托尔斯士官学院",一切的故事从这里开始。

KEYWORD

托尔斯士官学院

230年前設立的传统士官学校。 東于市都海海达ホ トペイムデル)部外的城镇托利斯塔。当初是作为学习炮 水和城水的军事学校、現在則是作为培养贵族子兼以及存 後优秀才能的平民的"名门宫等学校"



日本走续出版化型中国!

塞姆里亚大陆西部的超级大国,由大 贵族支配的古老体制国家,但最近开始急 速进入近代化,全国覆盖铁路网。拥有强 大的军事实力,从与东部的卡尔瓦德共和 国对立开始,与周边诸国的摩擦也不断发 生。《空之轨迹》中的其中一名主人公奥 和维埃是该国的摩族。



■以作为大陆最大規模而骄傲的"纬之帝都"海蝇 达尔为中心。以压倒性的力量经过重重发展。如今 已錄聲臨馬达德爾。

Check! 系列中各国关系图

埃雷波尼亚帝国位于《空之轨迹》的舞台——利贝尔王国的北面、卡尔瓦德共和国的西面。政治上,为了夺取塞姆里亚人陆西部的霸权,和卡尔瓦德共和国长年处于争斗状态。在《零之轨迹》和《碧之轨迹》中,作为舞台的克罗斯贝尔自治州也陷入了两大国暗中争夺的风波中。



以进入近代化的埃雷波尼亚帝国为舞台的本作中,会有丰富的兵器和交通工具登场,并为玩家准备了大量的机械类制品。顺带一提,类似系列作品中人形机器"帕蒂尔·玛蒂尔(玲的持有物)"的巨大机器人也会参战,不知道本作最终会给玩家带来多少惊喜呢?



MATERIAL SANGER





世界孤

1人

异世界·里恩巴姆——那里是各种各样的魂相遇的场所,它作为纽带连接着四个分隔的异界,理应成为悠久乐园的基石。

5980日元

界与界之间经历了可悲的战争后,幸存者们选择离开"界的意思 (エルゴ)"的庇护,同时因为"响融化"的关系,界与界之间的结界 消失,在逐渐融合的世界中,他们艰难地走上了共存共荣的道路。

旧有召唤术之理已经消失,新"誓约"由对等的形式结成,以这种方式结成灵魂羁绊的双方被称为"响友",他们将成为一生的朋友一起同甘共苦。

而守望着连接世界的响 友、同时也负责调解异界间争 端之人,就是隶属于"异世界 调停机构"的新召唤师们。



对应周边未定



金人建

隶属位于境界都市。圣瓦尔的召唤师总管辖处。异世界调停机构。的年轻召唤师。因从小就和响友结成誓约,被召唤师育成机构的学园招入,最终以优秀的成绩毕业,成为正式的召唤师后和响友一起过着为任务奔波的每一天。响友作为主人公的兄弟或姐妹一起生活,虽然有点我行我素和轻率,但有着不会对需要帮助的人放着不管的热心肠以及任何事都全力以赴的性格,是非常值得信赖的伙伴。



响表

响友是指通过里恩巴姆的神秘仪式缔结"誓约"而成为搭档的双方。游戏一开始玩家可在四名响友中选择其一,他们各有着不同的属性和性格,根据选择的响友不同,主人公的战斗风格、可使用的召唤术以及武装也会随之变化。

响友角色介绍

主人公小时候就相遇并结交的响友,一直都是作为主人公的兄弟或姐妹存在,和主人 公一起生活在圣瓦尔。在经历了召唤师育成的学园生活后,两人都配属到了异世界调停机 构,现在两人一起住在从学生时代开始就借住的打工处的咖啡店老板的屋子里。



同僻

除了响友外,游戏中主人公还有着 许多同伴, 下面要介绍两人都是来自维护 社会稳定的组织"警察骑士团"的成员。 一位是主人公从学生时代起就认识的好友 "阿贝尔特",另一位则是警察骑士团的 精英"茵珐"。



警察船北 阿贝尔特(アペルト)

维护圣瓦尔治安的警察骑士团的一员。 总是在街上巡逻处理各种各样的突发事件。和 主人公从学生时代起就是好友,经常一起行 动,所以两人都熟知彼此的优缺点。虽然为人 有点浮夸,但对待任务却是十分认真的,以守 护市民的警察骑士。职为荣。身禀很少人有的 体术才能,修行着鬼妖界忍者的战斗术。

特务验让 黄砂 (イェンファ)

隶属警察骑士团本队特务部队的一员, 可以说是警察骑士团的精英。因为特殊任务 被派遣到圣瓦尔,并协助主人公等人。性格 认真。和我行我素的主火公经常合不来。不 过量终还是被主人公感化,开始对其抱有好 感。有着喜欢甜食等女性化的一面。但因为 不好意思所以平时不会表现出来。

警察骑士团是什么?

相,是他们后言演队的世界中发送的世界境员 组织,以维持人民的平稳生活为基本理念而进 行活动。前身是"巡回的大树自由骑士团",

14 "要求联会" 24 "你是你得怪机师" 一十五子地后的世界以及启己位别。陈德秘集的文 **美国们外主观了世界规模的警察但求他位为人** 民服务。



收集更为细致的游戏信息

老牌忍者茶茶丸再出击!



3DS 观者茶茶丸 雌花公主与火花的颜色

忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ
◆Harrator◆ACT◆預定2013年4月25日◆日版

提及忍者茶茶丸,新生代玩家多半是一头雾水,但对经历过FC时代的大多数老玩家而言,这个名字可谓倍感温馨。《忍者君》早在1984年就登陆FC平台,后来还衍生出了更具人气的"《忍者茶茶丸》系列",作品在日式和风中融合了搞笑元素,风格清新可爱。此番登陆3DS平台,是系列在GBA的《传承记》后时隔9年的新作。

《樱花公主与火龙的秘密》为传统的横版卷轴式 ACT,由15个关卡和4个奖励关卡构成。和初代剧情相 似,樱花公主再度被不明人士掳走,主角忍者茶茶丸 为救出公主又踏上了征途。此外,女忍者静叶、大反

派鯰太夫等系列玩家熟悉的角色也都会登场亮相。随着关卡的切换,游戏的场景也会在街道、竹林、忍者村之间更迭。在奖励关卡中甚至可以玩到FC版系列初代的内容,极具纪念意义和怀旧感。



▲悲剧的樱花公主又 被抓走了……

一身红衣的茶茶丸可以使用各种忍法。





是说幕后黑手另有其人? 这次又是他干的好事吗?还 ▶长相酷似鲶鱼的鲶太夫,



关的BOSS是三角不倒翁,非常喜感。

和小熊成为好朋友吧

3DS

变用反游戏 難反

しんゆうができちゃうゲーム クマトモ



一些关于个人的事情, 比如喜欢吃的食 物、喜欢的人和所在的城市等,当小熊 记住一定数量的事情后, 就能让亲密度 得到提升。亲密度提升后小熊会反过来 为玩家做各种事、比如为玩家做料理、 送礼物给玩家等,随着亲密度的提高, 可以做的事也会不断增加。

本作是一款通 过和小熊聊天机器 人不断交流来提高

亲密度、最终和小熊成为无话不谈 的好朋友的游戏。玩家需要对小熊 进行照顾,而受到照顾后的小熊就

会向玩家发问,通过这种交流能增加亲密度。照顾时可以做的 事多种多样,包括为小熊做饭、喂它吃饭、摸它和帮它洗澡等 等,部分以迷你游戏的方式进行。小熊对玩家的发问主要都是



▲随着亲密度的提升,聊天时的话 ▲和小熊一起做料理是以迷你游 、文: 马冬, 题也会更多。



戏的方式进行。

从大正末期的战火下守护温泉

有

月影之锁 错乱偏救病

◆Takuyo◆AVG◆预定2013年4月18日◆日版

本作是Takuvo旗下全新的乙女游戏、华丽的画风、 亮丽的色彩以及有些另类的名字让游戏在公布之初就吸 引了女性玩家的眼球。故事发生在小岛上的温泉城市红



霞市,在大正末期形势动荡不安,以观光为主的小岛财政陷入危机。为了维护小岛的治安,有志青年 们组成了红霞青年团,以自身行动贯彻着自己的理想与信念。女主角是小饭馆月之畔 的老板娘,自幼父母双亡的她和哥哥过着平静的生活,然而却因为时代的动荡而被卷 入一系列事件之中。

> 和一般的女性向游戏相同,随着故事的进行会有各种选项,而根据玩家选择的不 同会走向不同的路线。选项影响玩家对角色的好感度和依存度,两种数值的不同会迎 来不同的结局。故事发生的地点都进行了非常精致的绘制,包括温泉街、红霞市等各 具特色的地点,充满大正末期的风情。游戏中出现的各种词汇都会在用语集中收录,



▲精美的画风令人眼前一亮。



▲整体设计都充满大正风情。

并添加各种细 致的讲解,方 便玩家查看, 同时也增加了 知识性。

(文: 上处)

你有甩开她的手指的勇气吗?

PSV

武之回忆 营约的记忆

メモリ-ズオフ ゆびきりの记忆 ▶5pb. ♦AVG◆確定2013年6月27日◆日際

恋爱AVG"《秋之回忆》系列"终于登陆PSV平台。本作为系列的第七作,曾先后在X360和PSP上发售。而今年的这次移植是系列初次登



▲霞一个响亮的耳光扇在千夏的脸上。女人 之间的争斗真是可怕啊(抖)。



▲Another Story《两人的风流庵》大幅增量, 自然也少不了新追加的CG。

在国内玩家间拥有高人气的著名

陆PS3和PSV平台,收录了当初PSP版限定的Another Story《两人的风流庵》,并大幅扩充其剧情量至原有的约2.5倍。游戏的OP也焕然一新,且PSV版独占了可以使用内置相机的"照片模式",能和喜欢的角色一起合影。



《秋之回忆 誓约的记忆》的关键词是由手指拉勾起誓所象征的"誓约"。主人公芹泽直树与爱恋着他的青梅竹马天川千夏一起过着平凡的高中生活,然而这一切却被突如其来的神秘少女南云霞所打破,强迫着直树与她过上同居生活的霞,究竟有什么目的?崩坏的日常生活,明确的记忆矛盾,由"誓约"编织而成的三角恋爱故事,会为玩家带来怎样的震撼呢?



重温往日的回忆

将与《秋 之回忆 誓约的 记忆》同日发

歌之回忆6 完全權

メモリーズオフ6 Complete

◆5pb.◆AVG◆预定2013年6月27日◆日周

售的还有《秋之回忆6 完全版》,正如其名所说,本作是将6代的本篇《秋之回忆6 三角波动》以及续篇《秋之回忆6 下一篇章》整合起来版本,同时登陆PS3和PSV两个平台。

本篇《三角波动》是一款回归系列原点的作品,"三角波动" 旨在表达主人公三人之间的微妙的感情,如何在可爱傲娇的青梅竹马

以及温柔质朴并主动表白的妹子间周旋是游戏的一大看点。当然除了这三人外,英气的学生会长嘉神川、自由奔放的女性作家黎音、与男主角很谈得来的后辈结乃等人也都有着非常不错的故事。续篇《下一篇章》讲述的则是在本篇中和某位女主角达成Happy end之后的故事,玩家可以尽情享受成为情侣后两人独处的甜蜜时光。不知道会不会将两部分内容联动起来,如果能在本篇通关后直接就进入对应的续篇故事会让游戏玩起来更加连贯。



▲白富美学生会长你喜欢么?

▲平野绫演绎的害羞妹 别有一番风味。

▲虽说是青梅竹马,也不用……这么大胆吧。



期待已久的网游大作终于降临PSV。在 《梦幻之星在线2》中, 玩家可以享受全新的 掌上网游体验,本篇攻略将以入门为主,让 玩家了解游戏的各个功能和特性, 从而快速 上手, 今后小编也会继续放出游戏相关的攻 略研究, 敬请期待,

ı	RPG	角色扮演・在线	PSV
		梦幻之星	
4		スアンタシースター	オンライン2
ı	SEGA	日版	2013年2月28日
	多人	免费日元	与PC版同步

策划 酷洛洛 协力 梦幻之星在线中文网(PSOCN)、手残 美编 Juxi

PSV版《梦幻之星在线2》FAQ

鉴于有些玩家刚接触时不了解游戏的内容,在这篇 入门指南攻略正式开始之前,为大家总结一下常见的问题和解答。



- 《PSO2》可以离线玩么?
- 「不可以、《PSO2》是一款在线游戏、需要连接到互联网上才能够进行游戏。离线下只能使用PSV版的个别功能。
- 《PSO2》港服可以玩吗?
- ☐ 目前PSV版《PSO2》只能够通过日服账号进行 连接,并不知道将来会否推出港服。
- 我用4G卡可以玩《PSO2》吗?
- 前游戏当前版本的最大容量已经超出4G,如果是纯下载版的话,4G卡明显是无法容纳该游戏的,因此建议玩家更换8G甚至更大容量的记忆卡后再下载游戏。不过如果同学使用的是实体版卡片,目前只需下载约IG的更新补丁就可以进行游戏了。
- 《PSO2》需要用代理玩吗?
- ♪ 运营商目前并没有封堵大陆IP, 因此玩家是可以正常登录游戏的,不过论流畅度的话可能比不上使用代理,一般不会出现严重的延迟,大可以放心游戏。
- 游戏前是否需要注册ID, 怎么注册?
- 进入游戏需要使用SEGA ID,具体注册方式小编已经在199辑的"PSV总部"栏目中为大家详细介绍了,可以参考上一辑内容。
- 在PSV上玩《PSO2》能否随时切换账号?
- 第一次用PSV登录《PSO2》时,系统会将玩家首次登录的SEGA ID与当前使用的PSN日服账号绑定,今后玩家再次游戏,就无需重新输入SEGA ID的账号密码,但相对的,也无法更换SEGA ID,因此第一次登录时要十分注意。

- 游戏收费么? 不付费可以玩么?
- [1] 《PSO2》是一款道具收费游戏,这些道具会提供游戏中过的额外增值功能。不过即使不花钱,也不会对玩家的游戏造成影响,只是少了一些功能而已。极品道具什么的,还是要靠自己打的(笑)。
- PSV版的角色数据和PC版共通吗?
- 完全共通的,玩家大可以一时用PC上,一时用PSV上,游戏数据均保存到服务器上,不会出现进度不同的问题。
- PSV版和PC版有什么分别?
- A: 避免玩家将两版本分得太开, 其实各位完全可以把PC和PSV版当作一样的客户端来看待。不过一些地方还是会有不同, 但并不会对游戏造成什么大影响。
- 1.系统界面略有不同。
- 2.操作方式有较大差别,但PSV版基本可以实现PC版的 所有操作。
- 3.PSV版一些游戏信息并不会显示在游戏中,例如特殊能力的详细描述、以及场景PSEB的增幅内容等,但实质内容并没有区别。
- 4.PC版和PSV版都有各自独有的频道(Block),但两版本的用户可以在共用频道一起进行游戏。
- 5.PC版和PSV版各自有一些独有的任务内容,但PC玩家只要使用PSV版登录,就可以进行PSV版的任务,反之亦然。
- 6.PSV版有一些特有功能,例如纸娃娃离线创建,以及 AR角色互动,均为离线功能。
- 第一次玩《PSO2》,应该选择什么职业好?
- 游戏一开始提供了3种职业,分别为HU、FO、RA、完成游戏教学,正式开始游戏时,玩家是可以随时更换职业的,所以其实开始选择哪一个都没有问题。

登录篇



既然注册方法在上辑就已经给大家介绍了。那现在 当然教大家如何登录游戏以及创建角色啦。不然怎么玩 下去呢(笑)

前 确认使用协议

每次遊入游戏,系统都会要求玩家接受协议,这时玩家只要选择"利用规约に同意してプレイする"即可,否则无法继续游戏。



2 脊录菜单

一般来说。玩家只要选择オンラインログイン即可、之后玩家要輸入之前注册的SEGA ID。 注意第一次輸入之后、以后就不用再次輸入了。 该账号会和你现在的PSN账号绑定在一起。但今 后也不能够更换其他SEGA ID登录,要注意。



y (a	3.L.
オンラインログイン	登录游戏(需要SEGA ID)
ユーザー情报変更	更改账号信息(跳转至浏览器)
キャラクターポートレート	角色玩偶模式(后文详述)
オフラインキャラメイク	离线创建角色
クレジット	开发者名单
オンラインマニュアル	在线教学(跳转至浏览器)
タイトルに返る	返回标题

3 选择服务器

載至2013 年3月13日, SEGA共提供 了10个服务 器(或者叫做 "船")供玩



家选择。不同的服务器之间角色不互通(但可以 通过付费转服)。一般国人聚集比较多的服务器 在3船和9船、原则上可以随意选择。

₩ 创建玩家ID

之后玩家 要创建自己的 玩家ID,游戏 中的好友是以 玩家ID为单位 记录的,也就



是说,即使你同一ID里创建了多名角色,其好友列表都是相同的。另外游戏还提示玩家输入邀请码,不过即使不输入也没问题。

6 开始界面(スタートメニュー)

一般来都是选 择"キャラクター 选择"以进入角色 选择界面了。



项目	ारीख
キャラクタ-选择	选择登录角色
サポートメニュー	補助菜单。包括设置(オプション)、更改账号信息
	(ユーザー情报変更)、确认SEGA ID(SEGA ID确
	认)以及在线教学(オンラインマニュアル)。
お友达招待システム	邀请码系统,显示玩家的邀请码
タイトルに返る	返回标题

6)角色选择界面(キャラクタ-选择)



戏了。如果没有的话,则选择"キャラクターの 新规作成"以创建新角色。

这里要重点说明一下,游戏只能免费创建一名角色,一旦成功创建之后,如果要再次创建角色,就需要支付500AC(付费货币)才能再次创建,如果想再次免费创建角色。就必须删除该玩家ID在所有服务器中的角色。

7 创建角色介绍

如果已经创建角色的同学,则可以无视这一步了,这里会为大家介绍游戏的角色创建系统。《PSO2》的角色创建非常强大,玩家可以自由创造只属于你自己的角色,另外如果玩家一开始设置得不够好,也不用担心,游戏开始后,可以前往美容室(エテス)进行修改,除了性别和种族外都可以修改的。

第一步: 种族性别选择

选择初期的 种族和性别,注 意这部分在今后 是无法更改的, 具体区别各位可 以参考"种族篇"。



项目	神族性别	
ヒューマン 男性	人类男性	
ヒューマン 女性	人类女性	
ニューマン 男性	新人类男性	
ニューマン 女性	新人类女性	
キャスト 男性	机器人男性	
キャスト 女性	机器人女性	

第二步、职业选择(クラス选择)

选择初期的 职业,游戏正式 开始后是可以随 意更换职业的, 因此玩家可以根



据自己喜好随意选择。各职业特性玩家可以参考"职业篇"。

	- Agreement	
ハンタ	HU (猎人)	
レンジヤ-	RA (游侠)	
フォ ス	FO (法师)	

第三歩: 选择基础角色(キャラクターベース选择)

选择 模 角础以先足印 即自似 的自似的角



色建模,然后在此基础上进行修改。每一个种 族性别都提供了10个基础建模供玩家选择。

第四步: 详细编辑



高;按L/R可以调整之前的编辑方案;点击左下角的+、-号可以放大缩小建模;左/右摇杆可以调整视角; △键可以让角色发声;□键则为脱掉外衣·····详细编辑的项目有非常多,这里玩家可以慢慢尝试。

and the same of	and the same of th
颜を编集する	调整面部。分为简单编辑(はんたん颜編集)和
	細致編輯(こだわり颜編辑)
发を编集する	调整头发。分为发型选择(ヘアスタイル选择)
	和发色设定(ヘアカラ-设定)
体型を編集す	调整体型。分为简单编辑(はんたん体型编集)
3	和细致编辑(こだわり体型编辑)
ファッション	调整外观。分为服装选择(コスチュ-ム)和装饰
を编集する	选择(アクセサリー)
ボイス选择	选择声线。可以试听声音(再生)、选择声线(ボイス
	タイプ)、以及改变声调(ピッチ変更)
オールランダ	全部隨机调整,随机生成的角色基本都非常雷人
ムで決める	
创建数据	调出之前离线创建的角色建模方案
表情	选定角色的默认表情
编集内容确认	查看在基础角色上更改过的内容,如果将里面的勾勾掉
	的话,就会分别变回原有基础角色的建模设定
タイトルへ返る	返回游戏标题

8 最终确认

完成 京 角色详细 编 程之后、确认 要最为 角色



创建 昵称, 再选择"次个"。完成就会出现最终确认界面。 确认无误后就可以选择"决定"。这样一名角色 就创建出来了。之后机会开始游戏的教学关。这 里就不多介绍,纯当熟悉操作。完成教学关之后 就可以正式游戏了。

人门基础篇

这里为大家介绍一些游戏的基本知识以及养言介 细。尤其是界面介绍部分。由于游戏是白版,界面白然 都是日文。这里也会为大家逐一讲解。了解各逢琐的作 用。秦助玩家快速走手



操作说明

	移动・动作	業単
左摇杆	角色移动	-
右摇杆	调整视角	-
方向键	↑/↓: 切换武器	移动光标
	・;自动奔跑(开/关)	
	▶: TPS视角	
0	回避动作(左摇杆+短按〇)	确认
	捡取物品(不移动下短按○,或左摇杆+长按○)	

ж	跳跃	取消返回
	通常攻击	复数选择,简单输入
Δ	PA技能/法术	打开详细信息
L	镜头复位	换页 (左)
	锁定目标	
Я	武器动作	换页(右)
START	打开/关闭主目录	
SELECT	打开/关闭快捷目录	更换排列

触屏操作



- 1.短按切换小地图/纵观地图(长按坐标大地图)
- 2.打开/关闭查看消息栏
- **医重新角张状态**
- 4.点击使用辅助栏的道具或法术
- 5. 淤器动作
- 6.进入快捷对话(再点击进入对话输入框)
- 7.弹出对方角色菜单
- *大厅中同样显示的触屏操作通用

画面功能说明

大厅画面

- 1.所在频道
- 2.发言框
- 3.对话/使用锁定标志



战斗画面



- 1.敌人等级、名称、弱点属性
- 2.我方队伍成员的HP
- 3.自己的HP、PP以及光子槽
- 4.辅助栏 5.武器栏
- - 6.怪物
 - 9.地图

7.攻击伤害

8.玩家名

中部分画面功能与大厅作用相同

主目录菜单介绍

アイテムパック(物品菜单)	
I. A. M. C.	- Lower -
アイテム	物品包
カスタム	装备及快捷栏设置
マグ	玛古设置与喂养
イベントアイテム	任务相关物品查看

装备(装备菜单)	
I.	H.C.
武器装备	武器设置
防具装备	防具设置
サブパレット编辑	辅助栏设置

☆装备菜单等同于物品菜单的カスタム項目

A SERVICE A LA LA LA MANAGEMENT A LA L		- H. J.	
	コミュニティ(交流菜单)		
	III-	N. dur	
	フレンドリスト	好友名单	
	チ-ムコマンド	公会成员名单	
	パーティーコマンド	队伍成员名单	
	メール	查看邮件	
	周围のキャラクタ-	查看该频道(Block)的玩家	

マイデ-タ(角色资料菜单)

4	· ····
キャラクター情报	角色情报
称号リスト	称号列表
クイックメニュ-	快捷菜单
コミュニケ-ション履历	聊天记录
アークスカード情報	我的女片编辑

クエスト(任务菜单)

> 1 (IE >> > II)		
	项目	说明
	マターボード	主线剧情(记事本)
	クライアントオ-ダ-	NPC委托
	クエスト情报	任务情报

システム(系统菜单)

and the state of t		
THE .	- I. J.	
シンボルアート	表情设定	
チャット设定	聊天设定	
オブション	设置	
オンラインヘルプ	在线帮助	

ACメニュ-(AC菜单)

I) la	"Little
ACショップ	AC商店
スクラッチを引く	抽奖
购入履历	购买记录
レンタル有效期限	服务有效期限

ログアウト(登出菜单)

III.	le procession
ログアウト	登出游戏并返回标题界面

快捷目录介绍

コミュニケ-ションメニュ-(交流菜单)

現場	- Lean
ショートカットワード 实行	使用快捷对话
ロビ-アクション	使用大厅动作
ショ-トログ表示ON/OFF	打开或关闭消息栏
キャラクタ-头上表示切り替え	切换角色头顶表示信息
オンラインスタ-タス変更	切换在线状态提示

实行メニュ-(执行菜单)

24114 — 1 WILLIAM T /			
	Agent .	- January	
	摄影/设定设定变更	调整画面视角	
	自分のマイルームへ行く	前往我的房间	Ī
	所属のチームルームへ行く	前往公会房间	

クエストメニュー(任务菜単)

	项	Reserve	
	パートナー作战指示	AI搭档作战指示	

物品栏选项说明

当打开主菜单 "アイテムパック→アイテム" 时,就可以进入玩家的物品包菜单,这里会显示玩 家所持有的物品,以下是选定物品时的弹出选项说 明。

选项	作用
基本仓库に预ける	放入基本仓库
プレミアム仓庫に預ける	放入会员仓库
ロック/ロック解除	锁定/解除锁定
置く	放在地下(战斗场景内,只限药品)
会てる	会弃物品

其中玩家可以善用"ロック"的锁定指令,锁定后的物品右边会有一个锁一样的图标,这时该物品不会被售出、丢弃以及强化,可以避免玩家因误操作造成不可挽回的后果,解锁时只需再次选定被锁定的物品,选择"ロック解除"即可。

对方角色菜单介绍

项目	说明
ウィスパーチャットを送る	向对方发送私聊
バーティーに招待する	邀请对方加入自己队伍
グッジョブを送る	给予GJ
メールを送る	发送邮件
アイテムトレードを申し入む	申请交易
キャラクタ-情报を见る	查看对方角色资料
ア-クスカ-ドを见る	查看对方名片
ブラックリストに登录	将对方拉入黑名单
フレンド登录を申し入む	向对方申请好友
マイル-ムへ移动	前往对方的"我的房间"
モノマネ	模仿对方的大厅动作
チ-ムコマンド	进入对方的相关公会选项

角色的能力值

游戏中角色具有7种能力值,这里先为大家介绍 一下。

能力值	作用
打击力	角色打击时的攻击力, 主要影响各近战类武器的攻击效
	果,打击力越高,近战武器的伤害越高
射击力	角色射击时的攻击力,影响各枪系武器的攻击效果,射击
	力越高,枪系武器的伤害越高
法击力	角色使用法术时的攻击力,法击力越高,法术伤害越高
技量	影响所有角色的最低伤害,技量越高,伤害的浮动越小,
	约有几率打出最高伤害
打击防御力	数值越高,受到敌人打击属性攻击的伤害越小
射击防御力	数值越高,受到敌人射击属性攻击的伤害越小
法丰防细力	数债裁事 巡到敌人法主居性攻击的伤害敌小

《PSO2》中的三种货币

MST(A也多)



游戏中最常用到的货币,利用MST,玩家可以购买武器、防臭、道具

商店中的各种道具,为战斗做好准备。在后期最主要是购买药品,以及在交易所进行消费,购买一些自己未能入手,而其他玩家在交易所挂牌售卖的物品。MST主要通过打怪或完成委托获得,怪物被击杀后一般都会掉落以黄色结晶代表的MST。当然玩家也可以在交易所买卖物品赚钱,不过在交易所售卖物品时属于增值服务,需要消费AC。

FUN,

游戏的抽奖用货币,玩家可以在大厅商店区的抽奖机(スクラッチ端末)中,选择FUNスクラッチ抽奖,每次抽奖会消耗100点FUN,随机获得强化石,家具装饰灯物品。玩家主要通过登录



游戏获得,每天登录都能够获得。 FUN,随着连续登录,还有额外的FUN

奖励。下面是有关FUN的几种主要途径:

- 1.登录游戏
- 2.给予其他玩家GJ(グッジョプ)
- 3.召喚好友搭档(フレンドバードナー)一間完成任务
- 4.获得游戏排位赛奖勋。
- 5.充值AC
- 等等

AC(アークスキャッシュ)

AC是游戏中的收费货币,需要玩家充值才能够获得,是游戏所有收费道具以及增值服务的通用货币,AC和日元比基本为1:1,玩家看见一些收费项目要多少AC,基本可以看作要多少日元。游戏中存在"△"标记的项目均为需要AC或会员权限才能使用的服务,以下是AC的几种主要用途;

- 1.AC抽奖
- 2.房间(マイルーム)使用权限
- 3.美容室(エステショップ)个別項目消費
- 4.仓库、物品栏扩张
- 多文星回题使物品以初
- 6.使用会员服务(プレミアム)
- 7.经验值增长道具
- 8.物品掉落率增长道具
- 9.替身娃娃(スケープドール)



游戏的流程进行方式

以下是游戏中的基本的流程进行方式,在《P502》的游戏生活中,可以说是按照该流程循环执行:玩家接受完委托之后,前往柜台接受任务,然后通过战斗方式完成任务后,寻找委托的NPC提交任务以获得经验以及金钱奖励。随着玩家等级的上升,可以进入更高级的任务以及接受难度更高的委托,期间通过击杀怪物得到更好的装备,如此循环。

- 1.接受委托各NPC的委托(クライアントオーダー)。
- 2.前往任务柜台(クエストカウンター)选择选择任务(クエスト)
- 4.讲入飞船舱(キャップジョブ)准备。
- 5.执行任务(战斗)。
- 6.完成任务并离开。
- 7.返回大厅、提交委托、获得奖励。

有关委托



存在委托的NPC头顶会出现蓝色的标签,上前选择该名NPC,并且选择"依赖について",就可以查看该名NPC有哪些委托。接受他们的委托并完成之后,他们头上的标签就会变为绿色,这时玩家就可以提交委托获得报酬了。玩家已接受的委托可以在主菜单的"クェスト→クライアントオーダー"中查看,一般玩家最多可以接受20个委托、会员可以40个。

NPC的委托状态



存在可以接受的委托。



已经可以提交完成的委托。

有关任务

玩家在这里要选择战斗的场景以及先关任务模式,玩过"《MH》系列"的玩家大可以当作是集会所的柜台(笑),在大厅的任务柜台中,即可接受任务,有关任务柜台的具体操作方式玩家可以参考"设施篇",这里为大家讲解以下游戏中的几种任务类型。

务奕型。		
任务类型	中文名	说明
フリーフィー	自由场景	以讨伐BOSS为最终目标,可以在场景中自由
ルド	任务	刷怪的任务,没有时间限制,是用来刷小怪
		升级的主要任务模式,可以任意时段离开战
		场并返回大厅。
ア-クスクエ	AKS任务	完成特点条件为目标,以收取报酬的任务,
スト		这类任务的种类十分多。除非完成或放弃任
		务、否则不能返回大厅。
アドバンスク	进阶任务	45级后才可以接受的任务系列, 1~4人进
エスト		行。通过支付"アドバンスカプセル"类道
		具才能够进入的高难度任务,特点是怪物
		级数非常高,玩家需要在指定时间内完成任
		务。这里会掉落许多一般任务所无法获得的
		物品。而毎完成一次、任务风险(リスク)
		数就会+1,下一次进行相同任务时难度就会
		有所上升, 当然难度越高, 得到好东西的几
		率也相对提高。
タイムアタッ	走破任务	40级之后才可以接受的任务系列,1~4人进
ククエスト		行。玩家的目的是在最短时间内完成里面的
		任务,十分讲求玩家之间的合作。
ストーリーク	故事人物	游戏中的故事模式、需要配合记事本(マター
エスト		ボード)完成任务才会依次开启。
紧急クエスト	紧急任务	特定时段发生的特殊任务,难度一般会比普
		通任务要高,但由于可以获得不少经验和道
		具装备,每次紧急任务开始前都会人满为
		患。紧急任务一定会在整点发生,且在前15
		分钟会通过游戏公告来进行预告。

任务情报菜单说明

若玩家在任务途中打算放弃任务,可以打开 主菜单,然后选择"クエスト→クエスト情报" 进行放弃任务。

项目	说明
受注中のクエスト	查看目前接受的任务
发生中のEトライアル	查看场景中正在发生的突发事件(El
	ライアル)
クエストの破弃	放弃当前任务
前回のクエストリザル	查看上次挑战任务所得的评价

记事本(マタ-ボ-ド)

在商店区与NPCシオン接触后,就能够获得进行游戏中主线故事的记事本。打开主菜单"クエストンマターボード",就可以查看当前获得的记事本。记事本以各种格子表示其中的任务,完成每一个格子的任务,就可以继续接收其临近的任务,完成记事本中的任务也可以获得各种奖励。通过这样不断扩大任务面板,当完成记事本中代表关键任务的黄色格子时,就会影响到故事模式的任务。所以记事本与故事任务是息息相关的。不过《PSO2》是一款开放式的网游,记事本与故事任务并不会对角色的成长造成任何的限制。因此即使从来都不做记事本中的任务,也从不进行故事任务,玩家等级依然可以很高。(例如酷洛洛就没怎么做过……)



如何在的商店购买物品

玩家有时候需要前往商店区,或者在飞船舱 的终端机购物,有时候也需要将任务过程中捡取的 没用装备拿去卖钱,以下是这些商店的通用选项说 明。玩家也可以通过"买い返**す**"选项将之前不小



心卖到商店的物品买回来,不过价钱自然要比之前 卖出的贵许多了。

购买指令一览		
項目	- Luni	
アイテムを买う	购买道具	
アイテムを卖る	售卖道具	
仓库へアイテムを买う	购买道具直接放进仓库	
仓库からアイテムを卖る	从仓库卖出道具	
买い返す	买回卖出的道具	

如何添加好友

1.玩家可以通过对方角色菜单、公会成员一览、 队伍成员、周围的玩家、以及交流履历中寻找想要 加好友的玩家,然后选择"フレンド登录を申し入 む",就可以向对方申请好友了。这可是成为好友 的第一步哦。



2.若玩家是被申请好友的一方,画面上方就会有如图的圆形标志,点击进入好友申请界面,并选择"フレンド登录を承认する"即可。玩家也可以打开主目录,选择"コミュニティ→フレンドリスト",其中"未返答の受信登录要求"一项也会显示目前向玩家申请好友的消息,之后同样根据上面的方法确认即可。

如何发言(チャット)

玩家只需点击画面右下角的"…"图标两次,就可以进入对话输入框,输入文字后选择"发言"就可以了,这里为大家介绍一下对话输入界面的各功能。



- 1.选择发言的频道:分为对周围发言(周围)、队伍(パーティー)、公会 (チーム)、私聊(ウィスパーチャット)
- 2.发言按钮:输入发言的文字后,点击该按钮就可以发言了
- 3.文字输入框:点击后就可以输入文字
- 4.连续输入:点击后,发言完毕对话输入框也不会消失

- 5 查看到京經
- 6.更改发言时的外框
- 7.发表表情
- 8.说话时伴随自己的角色特.
- 9.说话时伴随大厅动作
- 10.保存为表情。
- 11.关闭窗口

这里说一下有关游戏的中文输入,游戏支持简体中文输入,但由于《PSO2》是日文游戏,因此对中文的辨认不是太好,一些字符可能无法显示,不过一些和日语通用的文字还是可以正常显示的。

如何设置快捷对话(ショ -トカットワ-ド)

PSV版使用虚拟键盘输入文字,有时候还是挺麻烦的,当点击一次画面右下角的"…"图标时,我们就可以使用预先保留的快捷对话了。游戏初期已经设置了一系列的快捷对话,当我们遇上日本玩家的时候,经常会用到,这里为大家介绍一下这些快捷对话的意思,在日服游戏时,礼貌是很重要的。

快捷对话日语	意思
よろしく!	多多指教
グッジョブ!	GoodJob
ごめんなさい	对不起
こんにちは	你好
ありがとう	谢谢
了解	知道了
おつかれさま	辛苦了
おめてとう	恭喜
行きましょう!	走吧
たすけて!	救救我!

如何使用表情(シンボルア-ト)

游戏中设有表情系统,玩家可以自己创造属于自己的表情,而服务器内不少达人利用游戏的表情编辑系统,创造出各种风趣搞笑的表情,这里笔者主要介绍一下玩家如何保存其他玩家使用过的表情,以及使用的方法。

- 1.打开主目录、选择"システム→シンボルアート"
- 2.之后会进入表情管理界面、刚开始玩家应该发现、表情保存列表(保存 リスト)中是没有任何表情的,这时选择"ヒストリ",就可以看到曾经 见过的其他玩家的表情了
- 3.対希望保存的表情然后选择"保存する",该表情就会进入自己的表情 保存列表了
- 4.然后回到保存列表, 対保存的表情选择"すぐに发言", 就可以发表表情了 玩家也可以在对话输入界面中选择表情来发言



有关队伍(パーティー)

在一款网络游戏中,与其他玩家一同作战是必不可少的。游戏中的组队方式有许多,包括主动通过其他角色菜单、选择"パーティーに招待する"进行邀请;进入别人的任务队伍,自己召唤AI搭档等等。这里为大家讲解以下队伍设定菜单(队长用)以及队伍指令菜单的使用方法。

队伍设定菜单说明(队伍设定)



基本设定		
Ā la	1.00	
パ ティ 名	设置队伍名称,不输入的情况下会以队长的明 称作为队伍名	
パーティーコメント	留言,一般写上对参加自己队伍玩家的要求。	
プレイスタイル	風音、一般コエ列参加目に似血机素的要求。 队伍的游戏习惯、包括:指定なし(没有)、 谁でも乐しく(谁都能开心玩)、效率重视 (重视效率)、まったりと(休闲游戏)、に ぎやかに(熱闹地)5种。	

密码设定(パスワード设定)		
I ₍₁₋₁	1.31/2	
参加パスワード	设定参加玩家队伍时的密码,不设定则现为没有密码	
パーティーへ参加のみ制限	是否启用密码	
他パ-ティ-からのマル チプレイ要求も制限	是否对其他共用公共区域的队伍设定密码	

参加条件		
El-r	- Inches	
レベル制限	等级限制设定	
フレンド限定	是否限定只能好友进入	
チームメンバー限定	是否限定只能公会成员进入	

队伍管理菜单说明(ハーティ=ヨマンド)

共通指令(共通コマンド)		
都	11.00	
パーティー参加	参加队伍	
パーティーメンバー	队伍成员列表	
パーティー招待拒否设定	设定是否接受队伍邀请	
パーティー脱退	离开队伍	

队伍成员管理	
#	1-1.70
パーティー设定	队伍设定(参考"设施篇")
リーダーの交代	转交队长权
パーティーから外す	移除队员
パーティーの解散	解散队伍

武器/防具/道具的装备

武器和防具的装备是提升角色能力的有效手段,在主目录中选择"アイテムパック→カスタム"就可以进行武器、防具以及辅助栏的装备设置了,其中装备武器后,还要为武器装备PA技能/法术,才能够发挥武器的最大能力。最后带上各种消耗道具,以方便战斗中使用。

装备及快捷栏设置菜单选项(カスタム)

武器装备:对角色进行武器以及PA技能/法术的配置。

防具装备: 对角色进行防具配置。

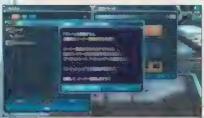
サブバレット: 对角色的辅助栏进行设置, 辅助 栏可以安装消耗道具、职业技能以及法术。

物品栏说明



- 1.被武器栏选中的武器: 表示武器已经装备、且安装在武器来上(代表正在使用)
- 2.表示该武器已经装备(一名角色最多可装备6种武器),装备中的 武器是无法贩卖以及保存在仓库中的
- 3.武器名
- 4.武器的主要攻击种类,倒代表打击、枪代表射击、法杖代表法击
- 5.武器的属性值,属性值越大,给予敌人伤害越高
- 6.表示无法装备的武器
- 7.消耗型道具
- 8.PA技能/法术光量、学习之后,就可以安装在武器栏以及辅助栏中 9.表示该光盘无法学习。
- 10.道具的详细说明

稀有道具的锁定



游戏中 所有道具都 存在稀有等 级、数有有等 大、稀高。当 需要装备7

~ 9星稀有度的武器或防具时,系统就会提示是 否绑定,这类武器和防具一旦绑定,将无法进行 交易以及交易所上架。另外10星或以上的物品本 身便存在不可交易的属性,因此使用时并没有锁 定提示。

玛古(マグ)

玛古 是为玩家提供各种支援的机械生命体,在游戏中有着无可替代的作用,当玩家达到5级(职业不限)时,就可以前往任务柜台寻找NPC "コフィー"接受委托 "マグライセンス授与申请试验",完成后就可以获得玛古了。当装备玛古之后,玩家旁边就会出现一只漂浮的小东西一直更随玩家,是玩家冒险过程中的好伙伴。以下为玛古在游戏中的作用,具体培育方式请参考"玛古篇"。

能力修正 随着玛古的升级,装备玛古后其属性值会叠加到玩家的属性 值之中,起到修正角色能力的效果,例如一些因数值不足而 无法装备的武器,借助玛古的能力修正,就能够使用

自动攻击 因古具有自动攻击功能,和玩家一样,其攻击同样分为"打击、射击、法击"三种

支援动作 玛古通过疫苗(デバイス)类道具、可以学习各种技能、例 如自动回复、消耗道具生产等、为玩家在战斗中提供方便

光子爆发 随着玛古的升级,可以学习的光子爆发,当战斗蓄积满光子 槽时,发动光子爆发可以召唤幻兽进行强大的攻击及支援

大厅动作

我们经常看见大厅上有玩家在做各种奇怪又搞笑的动作,其实我们一样可以做得到,只要打开快捷目录,选择"ロビーアクションを实行",就可以进行各种大厅动作了。另外我们也可以与其他玩家同步做相同的动作,只要靠近其他玩家触摸打开对方角色菜单,选择"モノマネ"即可。



我的房间(マイル-ム)

我的房间是游戏中一个增值服务, 玩家可以拥



等。不过要使用我的房间,需要开通会员服务,或者使用AC道具"マイルーム利用"券后才能够使用。 设置过的房间哪怕使用权限已过,也不会显示,只是单纯无法进入,只要重新开通我的房间的使用权,房间的配置依然会维持原貌。

会员服务(プレミアム)

如果购买了实体版的玩 家,其会附上一个月的会员 服务,会员服务是游戏中相 多原本需要支付AC才能使用



的服务(不过会员服务本身就是需要支付AC的项目 ……),这里为大家介绍一下会员主要的权限,建 议刚进行游戏的玩家不要那么早使用会员, 主要是 后期会员可以解决仓库的紧张、以及帮助玩家开店 贩卖物品,赚取更多的MST。

有似性的自我を禁止さりまであせます T-14-28-1989-TARREST PARTIES CARREST MARRIE NUMBER OF LYNING 121 は人物を一切して利用を利用されていませんか。 II BURBLEOVER SERBER. AFG 毎年上来前 4上回答案 ※

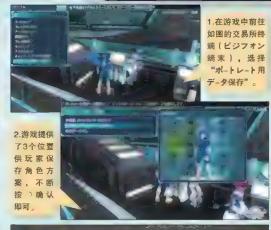
有关GJ(グッジョブ)

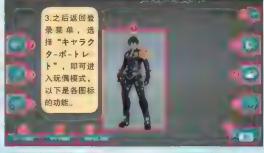
GJ是游戏中用于玩家交流的功能,玩家之间可 以给予GJ(也就是英文的Good Job,好样的)作为 鼓励,同时还可以写下留言(也可以不写)。给予 对方GJ后,双方均可以获得FUN点数,玩家每天可 以通过GJ获得10次FUN点数。只要选择好友列表,点 击 "グッジョブを送る"即可给予好友GJ. 玩家甚 至可以随意点击一名路人、选择"グッジョブを送 る"给予GJ······



「玩偶模式(キャラクターボートレート)

该模式是PSV版特有的功能、玩家可以将自己的 角色形象保存到PSV中。在该模式下会通过前后摄像 头的影像作为背景, 然后控制角色摆出各种动作拍 照,属于游戏外的一个趣味功能。下面会介绍具体 的角色保存和操作方法。





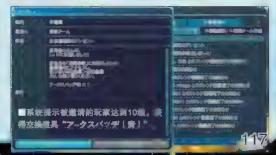
- 1.玩家召唤出来的角色玩偶

- A 选择前/后接着头形像作为背景
- 5.定时模式,可以选择10秒倒数以及30秒倒数 11.选择角色
- 6.拍照(R健一样可以)
- 7.转动眼睛 8.添加明影
- 9.位置复位
- 10.姿势设定
- 12.输入角色说话文字

邀请系统(お友达招待システム)



游戏鼓励玩家邀请其他朋友一起游戏。在开始界 面中选择"お友达招待システム", 可以查看玩家的 激请码、将该激请码给朋友、在注册时若输入该激请 码,被邀请的玩家(需要在同一船上)正式开始游戏 后, 每达到10/20/30/40级, 双方均可以获得名为"ア -クスバッヂ"的道具(会保存到运营仓库中)。然 后前往游戏的バッデ交換商店更换物品。





设施地图一览



频道传送装置

游戏中并不是所有玩家都共用一个大厅,而是分为许多个小频道来容纳玩家。玩家刚进入游戏时,是随机进入频道的,只要前往浅绿色的大门,就可以通过传送装置(テレポーター)来更换频道了。在非满人的情况下,各频道之间可以自由出入,且数量非常多,可以通过左右键盘翻页查看。另外不同后缀名称的频道,代表着这些频道主要提供哪一类的玩家使用,方便相同等级或目的玩家前往使用。另外PSV版推出后,游戏频道分为专用频道和共用频道,其中名称前面标有"[共用]"的频道,

代表PC玩家和PSV玩家都可以共同使用以及作战的频道;而没有标示的频道,代表各自版本玩家的专用频道。下面是频道选择的项目说明。



项目	说明	
自分のマイル-ムへ移动	前往自己的房间	
所属のチームルームへ移动	前往公会的房间	
プレミアムスペース	会员的特别名额空间,即使房间已满,只要	
	该条未满,会员也可以进入该频道。	

各频道的主要功用	
S. S. Carles and	Associated Section
ビギナ-推奖	新手玩家
ノ-マル推奖	NORMAL难度任务玩家
ハード 推奖	HARD难度任务玩家
ベリーハード 推奖	VERY HARD难度任务玩家
タイムアタック推奖	走破任务玩家
アドバンス推奖	进阶任务玩家
プレイスタイル自由	自由目的玩家
ソロプレイ推奖	SOLO(单人游戏)玩家
チャット推奖	聊天的玩家

区域传送装置

与频道传送 装置设计相同, 只是颜色是橙色 而已,玩家可以 利用该传送装置 穿梭大厅以及帝



店区,不同位置的区域传送装置,所传送的具体地点会有所不同。

任务柜台(クエストカウンター)

在飞船舱(キヤンプシップ)两侧个有一个任务柜台、这里是选择游戏任务的地方、也是一切战斗开始前的阶段。与柜台的NPC"クエストカウンター系员アンネリーゼ(レベッカ)"对话、就会进入任务选择界面。这里会详细介绍任务柜台的各选项功能。另外飞船舱内的任务终端(クエストカウンター端末)的功能与之相同。注意若队伍一旦接受任务、任务期间玩家无法更换职业。另外左边柜台还有负责日常更新委托的NPC"ファイナ";右边的柜台有负责玛古以及等级上限开放的NPC"管理官コフィー"。



任务柜台项目功能说明

备件 -クエストー覧から选ぶ 从任务一览中选择任务 也就是"开房间" フリーフィルド 自由场地任务 AKS任务 ア-クスクエスト 走破任务 タイムアタッククエスト ストーリークエスト 故事任务 アドバンスクエスト 讲阶任务 紧急任务 - 紧急クエスト クエスト中のパーティーに 选择任务中的队 移加する 伍参加 トすべでのパーティー 所有队伍 仅限该频道内 -フレンドがいるパーティ- 有好友在的队伍 Lチ-ムメンバーがいるパーティー 有公会成员在的队伍 マッチング设定 地图设定 レニトナー呼ぶ出し不可のル 是否进入不能呼 -ムに入る 唤分身的房间 ·以上任务有个别需要一定条件才能开放。

选择队伍参加界面说明



- 1.当前房间(可翻页)
- 2.次级选项,参加这个队伍
- 3.次级选项,以其他队伍的身分参加,会在公共区域同时参战。
- 4.当前队伍选择的任务名称

5.任务队伍类型, 其中 "マルチパーティークエスト" 指该任务存在公 共区域, 若 "シングルパーティークエスト" 则指代该任务为完全独 立区域; 右边的数字指代当前区域的玩家数量以及最大值, 这里的 4/12的意思是该任务的公共区域有4人, 最多容納12人。

6.该任务是否存在等級限制,有的话会"以Lv.**~"表示、没有则以"なし"表示

- 7.是否允许AI搭档参加队伍
- 8.当前队伍构成,其中左边表示该名玩家的主职业,右边为副职业, 若没有副职业则表示"なし"
- 9.队伍说明,一般用来记录队长对参加该队伍玩家的要求。
- 10.该队伍的游戏习惯、是效率还是普通游戏等等
- 11.该队伍是否存在等级限制,由队长决定,没有的话会以"Lv.1~55"衰示。
- 12.是否限定好友才能进入该队伍,没有则表示"-"。
- 13.是否限定公会成员才能进入该队伍,没有则表示"-"

选择任务界面1说明



- 1.按SELECT键更换排列
- 2.图中的"!"标记未完成的任务,完成后会显示皇冠标记。
- 3.E37410
- 4.任务类型标记。
- 5.任务进行了的时间、
- 6.出现怪物等级 7.标示任务的类型,是否存在公共区域
- 8.任务期间可否加入。
- 9.任务可否呼喚AI搭档加入

任务类型标记种类 サンプルパーティー 単独区域任务, タカ故事任务 シングルパーティー ・ 神独区域任务, 只支持単个队伍, 1~4

稀有道具的锁定

1.任务难度、分为NORMAL(ノーマル)、HARD (ハード)、VERY HARD(ベリーハード)三种、后 面的数字为接受任务(队长)的等级限制。

2.出现怪物与物品情报。



次级选项说明

项目	说明	
すぐに出发する	立即出发(新建队伍,进入队伍设定界面)。	
现在のブロックのパー	寻找当前频道的该任务队伍并参加。	
ティーに参加する		
他のブロックのゾーティーを探す	寻找其他频道的该任务队伍并参加。	
クエストレコードを见る	查看该任务7天内的记录,包括物品掉落记	
	录(アイテムコード)、掉落装备包含的特	
	殊能力记录(特殊能力レコード)、出现怪	
	物记录(エネミーレコード)。	
マッチング设定	地图设定	

仓库



用于存储玩家和MST 的地方的的地方的的 外官方的也是 通过仓库来

派发给玩家。仓库和交易所终端一样,几乎遍布整个大厅和商店区,玩家很容易就能够看见,以下是仓库终端各选项的作用。

项目	姚明
アイテムバック	打开物品包,和主菜单的功能无异。
すべての仓庫	浏览所有仓库内的物品。
基本仓库	浏览基本仓库内的物品。
一时仓库	浏览临时仓库内的物品。玩家不能直接往临时仓库
	放置物品、任务和委托完成时、得到的物品若因物
	品包已满等原因而无法持有,就会被放置到临时仓
	库中。
プレミアム仓库	会员仓库,当玩家购入会员权限时。在权限时间
	内,可以自由使用该仓库,会员仓库的物品格数量
	为300。
扩张仓库1・2・3	当玩家购买并使用收费道具"扩张仓库利用30日"
	时,就使用1个扩张仓库,每个玩家最多可以使用3
	个扩张仓库,不过一般来说,不如会员仓库实用。
运营仓库	出现官方活动、补偿等事件,物品码输入,其派发
	的物品就会放置到运营仓库中供玩家领取、不能够
	主动存放物品。
メセタを预ける	将身上的MST保存到仓库中,数量自定。
メセタを引き出す	仓保存到仓库中的MST领回,数量自定。

交易所终端功能说明



玩家有需要的物品,可以在里面找得到。购买交易所的物品时并没有任何限制,但从交易所开设自己的商店寄卖物品,需要购买并使用"マイショップ出店30日"的AC收费道具、或者拥有会员权限。另外交易所终端还有一些其余的小功能,例如物品码输入等。

交易所菜单项目一览

父易所了	及甲坝月一	"起
제目	作用	备注
rマイショップ	我的商店	M AL
商品检索	商品搜索	
ーショップ检索	店铺搜索	根据玩家ID搜索
- フレンドのショップを 探す	查看好友的商店	
-チ-ムメンバーのショッ	查看工会成员门的	
プを探す	商店	
Lマイショップ管理	管理我的商店	
-アイテムパックから出品	从背包里上架货物	
一アイテムパックへ取り下げ	把货架上的物品取回背包	
仓库から出品 仓库へ取り下げ	从仓库上架货物 把货架上的货物下	
[[] AL 7 1-()	架至仓库	
一广告编集	编辑店铺广告	
- 実り上げ确认	查看已售出物品	
レショップメニューを闭じる	关闭商店菜单	
-フレンドパートナー	好友搭档菜单	即自己的AI角色
-フレンドパートナー登录		
└フレンドパートナー确认	确认自己的好友搭档形象	
- 474 -	in six To short A. A.	
トア-クスサーチ トキャラクターサーチ	搜索玩家或公会	
チームサーチ	根据角色昵称搜索根据公会名称搜索	
プレイヤーサーチ	根据公宝石标资系 根据玩家ID搜索	
70-11-9-7	THE DEL SE SE TO THE SE	
- 图鉴リスト	图鉴列表	
-武器图鉴	武器图鉴	仅含拥有过的武器
Lユニット 图鉴	防具图鉴	仅含拥有过的防具
プレイ实绩	游戏履历	
プレイヤ-记录	玩家记录	
クエスト记录	任务记录	
レアアイテム取得履历	稀有道具取得记录	
-ボスエネミ-讨伐履历	BOSS讨伐记录	
ーレアエネミー的状態が	稀有敌人讨伐记录	
ランキング	排行榜	
トインタラプトランキング		
-最新ランキング	最新排行榜	
Lインタラプトランキング履历	以往的排行榜	
-ウィ-クリ-ランキング	周间排行	含稀有物品升封数
		排行(レアコンテ
		ナ开放数ランキン
		グ)、以及我的房
		间访问数排行(マイルーム访问数ラ
		ンキング
-现在の途中经过	正在进行中的排行	
-最新のランキング	最新的排行榜	
一前回のランキング	以往的排行	
チームランキング	公会排行	含公会点数排行
		(チームポイントラ
		ンキング)以及稀 有物品取得数目排
		行(リアアイテム
		取得ランキング)
一现在の途中经过	正在进行中的排行	
最新のランキング	最新的排行榜	
一前回のランキング	以往的排行榜	
アイテムコード	物品码	輸入指定的物品码以
		获得游戏内的物品
キャンペンコノニ (双型	65 BT 25 24 44 D	
キャンペーンアイテム受取	领取活动物品	
ポートレート用データ保存	但有备免证细数 40	会主命立"坛/周维士"
かートレート州ブーブ旅行	体行用 巴列南级游	罗写明义 巩质假式

交易所菜单项目一览

交易所執	英单项目=	- 遊
A B	作用	審注
┌アイテム名	名字搜索	名字要求完全一致。旁边的
		"候补检索"可以模糊搜索
特殊能力名	特殊能力名字	名字要求完全一致。旁边的
A = -711	23. N.E. Jefa rela	"候补检索"可以模糊搜索
- カテゴリ 	分类搜索	下级对应次级分类 (サブカテゴリー)
-指定なし	无指定	1977719-1
武器	器加	
-Y-K	大剑	
-ワイヤ-ドランス	自在枪	
パルチザン	长枪	
-ツインダガ- ダブルセイバ-	双小剑	
ナックル	拳套	
ガンスラッシュ	枪刃	
-アサルトライフル	步枪	
ランチャ-	大炮	
-ツインマシンガン	双机枪	
ーロッド	长杖	
- タリス - ウォンド	导 具 短杖	
ーフィント	防具	
トリア	背部	
-ア-ム	手部	
レッグ	脚部	
Lサブ	通用	
ーコスチューム・パーツ	服装	
-コスチュ-ム ボディパ-ツ	衣服 身体部件	
アームパーツ	手部部件	
レッグバーツ	腿部部件	
- 消费アイテム	消耗型道具	
一回复系	回复系	
一ブースト系	能力系	A 10 M
└ チケット	消耗卷	含装饰、发型、大 厅动作等追加道具
ディスク	光盘	门机下行尼加兰天
├ソ−ド 系PA	大剑系PA技能	
-ワイヤードランス系PA	自在枪系PA技能	
パルチザン系PA		
	双匕首系PA技能	
ーダブルセイバー系PA ーナックル系PA	双头到系PA技能 攀套系PA技能	
ガンスラッシュ系PA		
ーアサルトライフル系PA		
-ランチャ-系PA	大炮系PA技能	
ーツインマシンガン系PA	双机枪系PA技能	
炎属性テクニック	火系法术	
一冰属性テクニック	冰系法术	
- 雷属性テクニック	电系法术	
	光系法术	
一暗属性テクニック	暗系法术	
ルームグツズ	家具	
オーダーアイテム	任务物品	
とその他	其他	An order SD As all where
-属性 -属性值	属性分类	仅对武器分类有效 仅对武器分类有效
强化值	强化值	从利风福刀关有效
-特殊能力数	特殊能力数	
-レアリティ	稀有度搜索	虽然可以搜索10里,但目前
		未开放10星以上物品的贩卖
最小价格	搜索该价格以上的商品	
L最大价格 はRMで始ま	搜索该价格以下的商品	
出品順で检索	按照上架时间顺序列出搜索结果	

飞船舱入口



当接受完任务之 后、玩家就可以从两任 务柜台中间的飞船舱入 口进入飞船舱(キャン プシップ)。另外没有

接受任务时,单人或以队长身分靠近入口,可以快速选择自由探索任务(前提需要开放相关任务)。

飞船舱 (キャンプシップ)



飞船舱相当于战前准备的场所,"《MH》系列"的玩家可以把它当做"营地"。飞船舱内设有仓地"。

库、商店终端、任务终端、药品终端以及搭档呼唤 终端。方便玩家准备战斗,当准备好之后,就可以 跳落中间的水池设施进入战斗场景。注意进入飞船 舱之后,在完成任务之前,从背后的传送点离开视 为放弃任务,如果在队伍中,会直接离开队伍。

设施	作用
ショップ端末	商店终端。販卖战斗用消耗道具,同商店区
	的道具商店(アイテムショップ)
メディカル端末	医疗终端。喝饮料的敌方,同大厅的医疗中
	心 (メディカルセンター)
クエストカウンター端末	任务终端。用于更变任务,功能与任务柜台
	相同
仓库	存储物品,详见仓库介绍
バートナー呼び出し端末	AI搭档呼唤终端

AI搭档呼唤终端(パントナー呼び出し端末)

当执行任务时, 在飞船舱中玩家可以召 唤AI搭档帮助玩家进行 战斗,相当于他们的 分身。AI搭档分为两大



类,分别为NPC搭档和好友搭档。NPC搭档是当玩家完成相应NPC任务以提升好感度,一定程度下就可以获得他们的AI搭档,游戏中有个别任务是不允许呼唤AI搭档的,另外如果在同一公共区域中存在该名NPC搭档,玩家将无法重复召唤。而好友搭档则只需与其他玩家登录好友,即可获得对方的AI搭档,并没有任务要求以外的使用限制。

有关AI搭档的等级

NPC搭档:与玩家接受任务时角色主职业的等级相同。

好友搭档: 不会高于玩家接受任务时角色主职业的等级。例如你好友登录AI搭档时已经50级,而

你只有25级,那么你呼唤该好友的AI搭档时,搭档的等级为25级。然而当玩家为50级,你的好友登录的搭档时为25级,呼唤其AI搭档时,也只是25级,这点要注意。

另外跟随玩家的AI搭档不会随玩家升级而升级,必须重新通过终端呼唤才会变化。

有关AI搭档的作战方式

AI搭档的攻击力相比同等级的玩家角色会低许多,因此大多用作单人接受任务时吸引怪物仇恨之用。另外AI搭档死亡后,经过一段时间就会复活,玩家不用操心上去给他用复活药,但相反地,若玩家在战斗中死亡,他是不会帮你复活的。AI搭档大多数情况下使用放在第一格中的武器,另外存在消耗道具的职业技能,AI搭档是不会使用的(例如RA的闪光弹)。AI搭档使用枪刃作为武器时,只会使用剑模式,使用导具时也不会射出后再用导具发动法术。

医疗中心(メディカルセンター)



在 这 里 与 NPC "ナタ-シャ" 对话,玩家可以喝到增强角色能力的饮料,一般在开始任务之前饮用,飞

船舱有着与之同样功能的药品终端(メディカル端末),作用是一样的。另外通过完成旁边的NPC "ローラ"给予的委托,可以逐步开放更多的饮料,每一种饮料都存在主效果和副效果,其中主效果是100%发动的,副效果为随机发动。饮料效果持续时间为30分钟,在效果结束前,不能重复饮用。另外当任务完成时,或者放弃任务,饮料效果会立即消失。以下是各饮料的主效果和副效果。此外还有一些会员特有的副效果这里尚未列出,今后会和大家继续研究。

饮料一览		
Windard	Jane Barre	Land Thateles
シフタドリンク	攻击系数值上升	150
シフタドリンクZ	攻击系数值较多上升	400
シフタドリンクEX	攻击系数值大幅上升	1200
デバンドリンク	防御系数值上升	150
デバンドリンクZ	防御系数值较多上升	400
デバンドリンクEX	防御系数值大幅上升	1200
ガッツドリンク	HP上升	150
ガッツドリンクZ	HP较多上升	400
ガッツドリンクEX	HP大幅上升	1200
フォトンドリンク	PP上升	150
フォトンドリンクZ	PP较多上升	400
フォトンドリンクEX	PP大幅上升	1200
ランダムドリンク	属性抗性随机上升	100
ランダムドリンクZ	属性抗性随机较多上升	300
ランダムドリンクEX	属性抗性随机大幅上升	800

一所有饮料均追加随机副效果

饮料副效果一	览	
XILLY WAR	Carica	hughtman
S. m. de P. H. s. de	PP消费量轻减	PP消耗降低
シフタドリンク	ヘイト上升率アップ	仇恨上升率增加
シフタドリンクZ	PBゲ-ジ上升率アップ	PB槽上升率增加
シフタドリンクEX	获得经验値アップ	获得经验上升
=2.25.12.11.5.45	ヘイト上升率ダウン	仇恨上升率降低
デバンドリンク	ランダム被ダメ-ジ无效	随机受伤无效
デバンドリンクZ デバンドリンクEX	レアドロップ率アップ	稀有物品掉落率上升
TANDE GODEN	特殊效果付加率アップ	特殊效果附加率上升
- Provide Mr. II a . An	消费アイテム回复量アップ	消耗道具回复量上升
ガッツドリンク	ヘイト上升率ダウン	仇恨上升率降低
ガッツドリンクZ ガッツドリンクEX	未鉴定ドロップ率アップ	未鉴定物品掉落率上升
カンントウンシEV	メセタドロップ量アップ	MST掉落数量上升
	ランダム被ノックバック无效	随机收到攻击不硬直
フォトンドリンク	PAダメージアップ	PA技能伤害上升
フォトンドリンク2	PP回复速度增加	PP回复速度上升
フォトンドリンクEX	ヘイト上升率アップ	仇恨上升率增加
ランダムドリンク	弱点ダメ-ジ率アップ	弱点伤害上升
ランダムドリンクZ	状态异常耐性アップ	异常状态耐性上升
ランダムドリンクEX	レアドロップ率アップ	稀有物品掉落率上升

职业柜台



主要用于使用职业技能点数的场所,此外还有称号与工会的相关NPC。

称号柜台(称号办向>>9=)

与左边NPC "ラケシス" 对话即可打开称号 柜台功能。在游戏中完成特定条件,可以获得一 些称号,这里会显示玩家目前获得的称号,伴随 称号的获得,是可以领取称号奖励的。只需点 击红色标记的称号(表示未领取奖励),并选择 "はい"即可领取。

职业柜台(クラスカウンタ-)

与中间NPC"ビア"对话即可打开称号柜台功能。在这里主要提供玩家更换主/副职业,以及利用职业所得SP去学习职业技能,以下是职业柜台的功能说明。注意重置职业技能书、需要在已有多条职业技能书的情况下,才能对未使用的技能书重置。未通过收费项目增加技能树的情况下,每个玩家,各职业只有一条职业技能树。另外副职业需要20级后完成指定任务才能开启。

出地が正面ダインスにした場合だけがつられている。					
只业柜台主菜单			更改职业菜单(クラス变更)	
1-1-	1.011	ı	攻当		
ラス変更	更改职业		メインクラス	选择主职业	
ラススキル	学习职业技能		选择	,	
)得			スキルツリー	选择主职业技能树	
キルツリー	追加职业技能数		选择		
加	(收费项目)		サブクラス选择	选择副职业	
キルツリ-	重置职业技能数		スキルツリー	选择副职业技能树	
セット	(收费项目)		选择		

見りクク

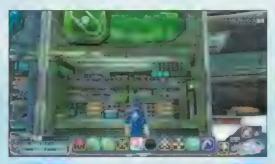
| 习| ス追|ス

公会柜台((赤=点办内>/分=)

与右边的NPC "ファーマ"对话,就可以开启公会柜台,公会柜台提供了一些公会的功能,包括查看公会状态,接受公会委托(チームへの依赖について)等。

「道具商店(アイテムショップ)

位于商店区I楼的绿色店铺,与NPC"ノートブルガ"对话,即可购买战斗常用的消耗道具、例如HP回复药等,还有进阶任务的必备消耗品。此外飞船舱中的商店终端(ショップ端末)与之作用是相同的。这里为大家介绍道具店中主要使用消耗品的作用。



道具名	作用
モノメイト	回复少量HP
ディメイト	回复较多HP
トリメイト	回复所有HP
ソルアトマイザ-	消除范围内玩家的异常状态
ム-ンアトマイザー	复活范围内濒死的玩家,并回复一定HP
スタ-アトマイザー	回复范围内全体玩家的HP
シフタライド	提升范围内全体玩家的攻击力
デバンライド	提升范围内全体玩家的防御力
テレバイプ	在战斗的场景中使用可以开启回城装置,从而返回飞船舱
アッパートラップ	RA职业技能"浮空陷阱"的消耗道具
ポイズントラップ	RA职业技能"毒气陷阱"的消耗道具
スタングレネード	RA职业技能"闪光弹"的消耗道具

抽奖终端(スクタッチ端末)



大类,分别为FUN抽奖和AC抽奖,分别消耗FUN点数和AC点数。根据游戏活动的周期,两种抽奖的奖品内容都会更换。FUN抽奖主要抽取强化石、家具、强化辅助道具等物品,而AC抽奖则大多为时装。

武器商店(武器ショップ) &光盘商店(ディスクショップ)



位于商店区 1楼的的橙色店铺,与NPC"ア ラカス"对话,可以购买一些新 手向的武器防

具。另外右边的那位NPC"イルム",是贩卖PA技能/法术光盘的,前期可以在这里购买一些未曾学习的技能,对新手还是有不少帮助的。不过游戏中后期要想买到较好的武器、防具和光盘,主要还是依赖交易所。

防具商店(ユニットショップ) &服装商店(コスチュ-ムショップ)



位于商店区 1楼的的蓝色店铺,与NPC"工り一"对话,即可购买游戏中的基本防具,不过这些

一般都没什么大用。另外エリ-左边的是服装商店的 NPC"サロメ",在里面可以购买到一些基础的服装 套装与服装部件。

物品强化商店(アイテムラボ)与鉴 定商店(鉴定ショップ)

位于商店区1楼的的紫色店铺,与NPC"ドゥ"对话,可以在这里对装备进行强化。另外右边的NPC"キアラ",是用物品检定员,若得到需要鉴定的物品,来找她并付点钱就能够鉴定了。



物品强化店工	页目一览	~~~
All	- Law	
アイテム强化	物品强化,对武器与防	具强化
厲性强化	使用相同武器进行属性	强化
特殊能力强化	为武器添加特殊能力	
潜在能力解放	为特定+10武器进行潜在	在能力解放

物品鉴定

玩家在战斗过程中可能会获得特别武器(スペシャルウェポン, 简称SW), 在未鉴定之前是无法装备的。这时我们需要前往鉴定商店, 付一点钱去鉴定物品,鉴定出来的往往是7星以上的好东西(当然有不少都很泛滥)。另外在鉴定前,玩家可以选定物品的属性以及特殊能力。鉴定完毕后,该武器就可以正常装备了。

家具商店(マイル-ムショップ)



位于商店区 地下1楼的绿色店 铺,与NPC"オスカー"对话,可以 购买用于自己房间 的家具。

パッチ交換商店(パッチ交換ショップ) 与回收商店(リサイクルショップ)



位于商店区地下1楼的蓝色店铺, 比较少用。NPC "ナノン"是负责パッチ交换商店的店 员,例如玩家通过

邀请系统获得名为"ア-クスパッチ"的系列道具,就可以在这里按照数量要求交换特殊物品了。另一边NPC"カメオ"主要用于AC物品以及10星武器的回收交换商店,是属于比较后期、或者收费玩家才用到的商店。其中这里可以利用10星武器交换エクスキューブ,エクスキューブ可以用于エクスキューブ交换商店,交换一些平时无法入手的道具物品。

美容院(エステショップ)

位于商店区2楼的粉红色店铺,玩家可以在这里 更换自己的角色样貌,其中只有少部分内容更改后 需要AC消费。



光子结晶/エクスキュ -ブ/辉石交换商店

位于商店去2楼的红色店铺,共有三名负责不同商店的NPC,是游戏中后期才用得上的商店,都是通过特定物品交换其他稀有物品和装备商店,这里稍微说一下三个商店的作用。



光子结晶交換商店(フォトンド ロッフ交換シュッフ)

与NPC "ティフリス" 对话即可。这里主要使用光子结晶(フォトンドロップ)作为交换品,其中主要是フォトンスィア,是武器能力解放的必备素材。光子结晶一般可以在游戏中完成委托,或击杀特定敌人获得(例如克隆体)。

エクスキューブ**交換**商店(エクスキューブ**交換**ショップ)

与NPC "ニッサ"对话即可。这里是以エクスキュ-ブ作为交换物品的场所,可以交换不少对后期强化玛古、装备等需要用的物品。

辉石炼成商店 (辉石炼成ショップ)

与NPC "ノートブルガ" 对话即可。这里是利用辉石交换物品的场所,里面的交换品全部均为10星稀有武器,辉石主要通过进行任务时击杀怪物掉落获得,而其中"虹辉石"是通过紧急任务"深远なる暗の眷属【巨躯】"、击杀其中BOSS黑暗佛"ダークファルス"掉落获得。通过辉石炼成商店交换,算是游戏中最容易获得10星武器的手段了。





普通攻击

游戏中最基本的攻击方式,根据玩家使用的武器不同,其攻击方式会有所差异,若不装备任何武器,则默认为拳套的攻击方式。虽然普通攻击的威力对比PA技能和法术要低很多,但胜在无需消耗PP即可使用,而且普通攻击命中敌人时,可以回复一定量的PP,因此游戏中的基本作战方式为"普通攻击→PA技能/法术→普通攻击"如此循环,以保持一定的PP让玩家持续使用PA技能或法术去输出。

PA技能/法术

是玩家主要的伤害输出手段。通过技能光盘学习PA技能与法术之后,就可以为角色设置使用。PA技能需要安装在武器的武器栏中,最多可以设置4个(通过R键换页),而法术除了可以设置在武器栏外,还可以设置在辅助栏中。PA技能和法术除了用于输出外,部分还有辅助之用,详细各位可以参考后面的"武器·PA技能·法术篇"。使用PA技能和法术会消耗一定量的PP,如果期间PP不足,就会无法使用。回复PP的方法有两种,一种是等待时间慢慢回复PP,但这样效率比较差;另一种通过普通攻击来快速回复PP。



武器动作

不同武器会有对应的武器动作,例如长杖、导具等法术武器,其武器动作是切换武器栏,方便玩家使用后面两个设置好的法术,而步枪、大炮也是一样;至于枪刃则通过武器动作切换剑模式和枪模式,武器栏是会跟随玩家的普通攻击连段而顺序更换的。大剑、自在枪和长枪的武器动作便是防御指令;拳套、双头剑、双小剑以及双机枪为各自对应的特殊武器动作。

蓄力 (チャ-ジ)

游戏中个别PA技能通过蓄力(或者叫充能),可以提高伤害以及其性能,各PA技能和法术蓄力前后的攻击形式一般会有较大不同。另外游戏中所有的法术均可蓄力。

JA (Just Attack)

角色在进行 各种行动时(包 括普通攻击、PA 技能/法术、特 殊武器动作), 在动作结束的瞬



间,角色周围会出现不断聚合的白色光圈,当聚合到正中央时,光圈会变成红色。若玩家在这个时间进行攻击,光圈就会爆发光芒,并且出现特效音,令攻击伤害会得到提升。这就是"《PSO》系列"的系统特点——JA(Just Attack)。在合理的时机衔接攻击、发动JA可以将伤害最大化,无论对普通攻击还是PA技能/法术均有效。不过不同的行动其JA的时机会略有不同,玩家除了用眼去观察外,还需要多练习才能够熟练使用JA。

JG (Just Guard)

当受到攻击的瞬间进行防御动作,能够完全抵消伤害且不消耗PP。角色也不会出现硬直和击退,同时出现格挡的效果音。JG只能由学习相关天赋的HU使用可以防御的武器才能够发动(例如大剑),或者特定武器的特殊武器动作。



回避(ステップ)

回避是全职业的通用动作,也是最直接制造无敌时间以回避敌人攻击的手段。根据使用的武器,游戏中的回避动作分为三类。注意在地面回避操作虽然是左摇杆+○短按,但空中的话,不论按键长短,都会触发回避动作。

滑行

使用武器: 大剑/自在枪/长枪/拳套/双小剑/双头剑/枪刃

无数时间短, 但动作时间很短, 回避后基本没有硬直, 可以继续进行攻击, 而且学习这两职业的相应职业技能, 还可以实现一边回避一边攻击

翻滚

使用武器: 步枪/大炮/双机枪

无敌时间短、只有打滚的一刹那、动作时间一般、翻滚后有一定硬直(空中使用则没有硬直) 翻滚的距离较长,可以快速地离开原来位置 论实用性、RA/GU的回避动作是性能是最差的、多用于取消PA技能/法术动作、和转移位置账迎攻击之用 并不能太依赖它的无敌时间去口喻攻击

幻影移动

使用武器: 长杖/导具/短杖

向行走方向滑行、期间身体会消失、消失期间全身无敌、动作时间较长、动作结束后有较长的硬直(空中使用则没有硬直) 虽然该回避动作看起来比前两种要迟钝得多、但由于它有很长的无致时间,只要熟悉使用、就可以轻易避开各种攻击、大幅拔高F() IF的生存能力

跳跃

游戏的场景存在各种高低差地形,玩家有时候需要通过跳跃来跨过这些场景,另外一些远程职业也可以有意跳上一些高台位置,为自己制造地形优势。此外不少BOSS的弱点都并不在地面,这时就需要玩家跳起来空中攻击。另外游戏中许多的PA技能,在地面使用和空中使用时性能差异很大,需要注意一下。

TPS视角(肩越し视点)

游戏中有个别职业的攻击当需要手动瞄准,才能发挥其作用。这时就需要调出TPS视角进行手动瞄准,例如RA使用脆化弹的时候,就有可能需要使用此操作方式了。



武器槽(ギア)

武器槽又称作"齿轮",是部分武器的打击槽系统,随着普通攻击或技能攻击的累积,武器槽的格数就会上涨,武器槽的上升可以给武器带来各种性能增幅。不同武器,武器槽所增幅的性能以及其消耗方式都各有不同,后文会详细介绍。

死亡&复活

当角色HP降至0时,就会倒地并显示角色死亡, 大多数情况下,要靠同伴使用月之粉 "ムーンアトマイザー" 复活。另外这时如果玩家拥有收费道具替身 娃娃 "スケープドール",则可以直接原地复活,不 过注意使用替身娃娃复活的话,HP是慢慢回复的。 下面是角色死亡时的三个选择(其实一般情况都是 等玩家来救起自己,单刷除外)。

キャンプシップへ戻る:返回飞船仓。

スケープドールを购入して复活: 购买替身娃娃复活 (付费内容)。

チャットする: 进入对话框。

光子爆发(フォトンプラスト,简称PB)

玩家获得玛古(マグ), 且玛古已经习得光 子爆发的情况下, 随着攻击敌人或者被敌人攻击, 画面左下方的圆形光子槽都会上升, 当光子槽升满 时, 就可以发动光子爆发, 召唤幻兽进行各种攻击 或支援。具体光子爆发方式可以参考"玛古篇"。



光子爆发连锁(PBチェイン)

当场上多名玩家同时发动光子爆发时,就会触发更为高效的光子爆发连锁,这时召唤出的幻兽维持时间会更加长,多名玩家同时触发的光子爆发连锁可以轻松秒杀场上的各种怪物。发动连锁时注意,第一名发动光子爆发的玩家应长按光子爆发的图标不放,等待其他玩家在自己的发动圈内发动光子爆发,这样才能够触发连锁,若只是短按,自己的光子爆发就会率先发动,而错失连锁的时机。

弱点属性

基本所有怪物都存在相应的弱点属性,当玩家的目标对准怪物的时候,画面左上角就会显示怪物的名称以及其弱点属性。根据怪物的弱点给予属性攻击,可以造成更高的伤害,另外注意使用法术时,法术的属性不受武器原有属性影响。

异常状态

使用属性攻击、注意BOSS级怪物仅受特定的异常状态影响,一般都会无视异常状态攻击。注意所有攻击系法术,均附加异常状态效果,以下是游戏中各异常状态的等级效果以及对应法术属性。

企 煤	接(パーン)			
Farmer	Jane	I was	In the Party	Tophula M
バーン	每次造成最大HP 1%的燃烧伤害		20秒	
バーン=	每次造成最大HP 1.2%的燃烧伤害	2秒/次	2079	
バーン川	每次造成最大HP 1.2%的燃烧伤害		24秒 火	火
バーンN	每次造成量大HP 1.4%的燃烧伤害			
バーンV	每次造成最大HP 1.4%的燃烧伤害		28秒	

感	电(ショック)			
基本的	M.S.W.	America	sall-m	ON THE PARTY
ショックー		5秒/次	one.	
ショック=		5秒/次	30秒	
ショック=	周期性打断攻击	5秒/次	35秒	电
ショックN		4秒/次	36秒	
ショックV		4秒/次	44秒	

迷幻	(ミラ-ジュ)			
Jane Branch	Mark .	I-fine	hartar	called to Y
ミラ ジュー			20秒	
ミラージュ=			19秒	
ミラ-ジュ	降低命中	_	18秒	凤
ミラージュN			+ 40	
ミラ-ジュV			未知	

混乱	(パニック)			
Santa .	new	- Martin	Lecture	es hadrards
パニックト			30秒	
パニックⅡ			30秒	
パニック目	不分敌我攻击	-	35秒	光
パニックN			35秒	
パニックV			35秒	

中毒	(ポイズン)			
Finder.	Laston	To discourse	halle.h	25/2-4/-77
ポイスン丨	每次造成最大HP 3°。的伤害		30₺	暗
ポイズン=	每次造成最大HP 3%的伤害			
ポイズン川	每次造成最大HP 4%的伤害	3秒/次		
ポイズンN	每次造成最大HP 4%的伤害			
ポイズンV	每次造成最大HP 5%的伤害			

妨碍系异常状态

妨碍系异常状态,是可以与上述异常状态 叠加的另一类异常状态,这类异常状态部分不常 见,有的是怪物专用,有的是个别职业的职业技 能,下面简单归纳一下。

异常状态	中文	效果	时间	备注
スタン丨	眩晕丨	无法行动	5秒	受到攻击或旋转摇杆 可快速解除
スタン丨	眩晕』	无法行动	5秒	不能借助攻击或旋转 摇杆解除
インジュ リ-	损伤	HP最大值 下降	約45秒	怪物专用
バインド	束缚	无法行动	5秒	怪物不会使用,可参 考RA职业技能的束 缚弹
ジェルン	弱攻	无法行动	10~30秒	怪物不会使用,可参 考RA职业技能的弱 攻弹

掉落物

击杀怪物、破坏物品箱都会出现掉落物,不同 玩家所看见结晶内的道具都是不相同的,因此不存 在"争装备"的问题,全凭各自的人品。

当大中型BOSS敌人被击杀或者捕获,其消失时原位置就会出现血红色的巨大结晶,当攻击结晶时,就会散落大量的MST、装备、道具等掉落物,具体掉落物取决于击杀的怪物。而结晶内掉落物的数量,大部分取决于玩家此前在该场景中所累积的击杀点数(PT),之前击杀的怪物越多,累积点数就越多,击杀BOSS时的掉落物也越多。另外一些BOSS存在可破坏部分,成功破坏的话也可以增加结晶中掉落物的数量。



地图

触摸右上角的地图可以切换三种地图模式,其中初始的地图是纵观地图,可以直观地查看整个地图的大概情况;短按点击后进入的是小地图,特点是可以看到小地图区域内所有玩家的动向,在公共区域中可以更方便地跟随大队行动;长按的话就会进入坐标地图,有时候场景中的玩家或者通信员会提示前往那里做些什么,这时就需要靠坐标地图确认大概的位置了。熟练查看地图,对今后的游戏会很有帮助。另外游戏中的地图均为随机拼接而成,因此即使同一个任务,每次前往下一个区域的入口都是不一样的,但是基本上都是位于北方位,玩家只要有意往北探索,一般都能够找到入口。



单独区域(シングルパ-ティ-エリア)与 公共区域(マルチパ-ティ-エリア)

任务场景主要分为两种区域、分别为单独区域和公共区域。单独区域只会存在我方队伍人员(最多4人),而公共区域最多可以容纳12人。其中公共区域是最多玩家集体练级的地方(探索任务的第二层均为公共区域),玩家想刷怪的时候可以有针对地前往这些区域寻找一同战斗的玩家。

PES (Photon Sensitive Effect)

PES是本作战斗系统的重点之一,随着玩家击杀 敌人或完成突发事件、会随机出现PSE等级奖励、 奖励可以是经验率增加、掉宝率增加等等(不过目 前PSV版无法查看当前PES的等级和具体奖励效果、 PC版则可以)。当PES等级超过7级,就会触发PES Bust (PESB), PSEB期间敌人会无限刷新, 这是玩 家刷经验和刷稀有道具的极佳时机,注意在PSV版 以及共用频道内,PSEB触发后的持续时间为1分30 秒,而PC版专用频道为1分钟,原因似乎是PSV版同 展出现怪物数量较少, 故此官方用作的补偿。另外 当PSEB期间再次发动PSEB, 就会触发Cross Bust, 这时PSEB时间会出现叠加。若在PSEB内尽可能地击 杀更多怪物, PSEB的时间就会延长, 甚至可能出现 "One More" 的语音提示,这时PSEB的倒数时间 就会重新恢复, 让玩家进一步"刷刷刷"。基本上 玩家去探索地图打怪升级,主要都是冲着这PSEB去 的。(笑)



有关经验分配

战场中的经验并非谁击杀谁获得,只要怪物在玩家附近,其被击杀时就可以获得经验,某种程度上说、哪怕你一只怪都不杀,跟着大队走也会升级。也因此,大伙在公共区域都是集体行动。另外组成4人队伍的话,是有一定的经验加成的,所以如果想获得更多经验,记得组队。

场景设施&地形&机关

游戏场景中存在各种机关,既存在有利于玩家的机关,亦有不少给玩家带来麻烦的机关,这里为大家介绍一下。

信息盒(メッセージバック): 主要出现在 "アークスクェスト"和 "ストーリークエスト" 两种类型的任务中,会通过文字告诉玩家当前场景的一些信息,一般可以无视。

物品箱:存在于场景各处的物品箱,破坏后会随机出现金钱、道具等掉落物,根据宝箱的颜色可以推断大概会掉落哪一类物品,绿色宝箱多为药品、黄色多为武器、蓝色多为防具、最后的红色多为技能光盘,或者强化石(グラインダー)。和BOSS的掉落物一样,每个玩家所看见的物品箱内物品都是不一样的。

回复装置:在每个自由探索场景的第三层(即BOSS房前)必定出现,玩家上前使用可以回复所有的HP。另外一些场景的突发事件中,有可能会由直升机送到玩家附近给予支援。

回城装置(テレパイプ):使用后会返回飞船仓,完成任务时会出现,另外玩家也可以使用道具 "テレパイプ"来主动唤出回城装置,但个别场景无法使用(如BOSS房)。

传送装置(テレポーター): 除平行空间(后文会介绍)外。基本只会出现在BOSS房前,当玩家走上去并开启,就会传送到BOSS区域。注意单独区域的BOSS房(一般探索任务)需要队长启动才会传送,而公共区域的BOSS房(紧急任务)则不受限制,任何玩家开启后,30秒之后就会开始传送。

场景传送装置(ワープ装置): 可以传送到该场景的特定位置,一些被围栏包围的地方,有可能需要该装置才能够进去。

跳跃装置(カタパルト):看起来就像一个小型地雷,靠近会显示跳跃的方位,激活使用就会跳跃到指定位置,多出现于冻土。

按钮机关&围栏:游戏中存在一些被各种颜色围栏包围 住的区域或物品。而这些围栏可以通过附近对应颜色 的按钮机关去解锁。

空中机雷: 当玩家走到地雷感应范围附近, 地雷就会 弹出来, 并且在短时间内爆炸, 这时要尽快离开其 爆炸范围, 或者将其破坏, 不然它会给予玩家不少伤 害。地雷算是游戏中最常见的机关了, 虽然威胁不算 大, 但也颇为麻烦。

束缚机雷:游戏中十分常见的陷阱型地雷,玩家踩上去后就会被红圈困着,并且出现倒数的进度条,进度条结束后就会爆炸,造成较大伤害。玩家可以在进度条数完前不断攻击红圈将其破坏,游戏难度越高,红圈的耐久也越高。另外法师系职业(或者说使用法师系武器)的玩家可以使用长时间无敌状态的回避,来看准倒数时机躲开攻爆炸。

侵蚀炮台(カ-スセントリー): 被红黑色网包围的炮台,威力很低,基本上攻击玩家也就1点HP,不过有一定几率使我方中毒,可以破坏。

<mark>草丛: 森林与遗迹常见,无非就是阻碍玩家视野,可以用剑或者风系法术"ザン"清除。</mark>

针刺: 常见与沙漠和坑道, 地面会不时弹出尖刺的机关,接触尖刺会造成伤害, 一般可以跳过或者从旁边没有尖刺弹出的位置绕开。

保护罩:沙漠常见设施,在圆形平台上出现绿色的保护罩,里面会刷新敌人,玩家无法对里面的敌人造成伤害,必须先破坏保护罩。

机枪塔:玩家可以乘坐上去,坐上去后画面会强制转换为TPS模式,通过遥控准星来瞄准射击,机枪塔的射速非常快,且伤害不差,善用可以快速解决附近的怪物。机枪塔存在子弹数限制,不过附近一般都有弹夹,使用完之后可以下来捡取地面的子弹,再乘坐上去,就可以继续使用了。注意机枪塔受到敌人的一定攻击后,也会损坏。

圆形激光装置(サークルレーザー): 圆饼形的装置, 会向周围扩散圆形的光圈。装置被侵蚀时会发出红色 的光圈对玩家造成伤害。若接近装置并激活,被侵蚀 的装置就会恢复正常,放出蓝色的光圈对敌人造成伤害。另外一些场景的突发事件中,有可能会由直升机 送到玩家附近给予支援。

炸药桶:游戏中有一种红色的炸药桶,若受到一定攻击就会爆炸。爆炸威力非常高,随时可能秒杀玩家,因此在有这些炸药桶存在的场景中战斗时,尽量不要靠近。

磁雷针: 浮游大陆特有的设施, 当法师系职业对其使用雷系法术, 磁雷针就会向周围放电, 对敌人造成多股伤害

石碑(グリムモノリス): 遗迹特有设施,分三种状态,一种是什么都没有,自然也没有任何影响;第二种是最常见的,石碑上附有肿瘤一样的红色物体,周围会有黑红色的圆形屏障,范围内的玩家,一定时间内地下会冒出尖刺对其造成伤害,不过只要不长时间站在原地不动就很容易躲开;第三种是不断攻击石碑、破坏肿瘤后,光就会变成金黄色,这时在范围内的玩家会获得提升攻击力以及防御力的BUFF。

熔岩:火山场景特有的地形,走上熔岩上就会持续受 到伤害,并且一定几率进入燃烧的异常状态。

热浪:火山特有情况,地面喷出火焰,喷出的一瞬间 可以将玩家吹飞,同时一定几率造成燃烧状态。

石墙: 常见于森林和冻土, 只要破坏就可以打通前方 的道路。

雪堆: 冻土特有,攻击雪堆就会散掉,里面藏有物品 箱或其他机关设施。

天气变化

游戏中存在各种天气,有时候会对玩家造成一定影响,以下为部分对玩家影响较大的天气。

降雨:如森林场景,降雨时会令河流变得湍急,玩家到河流中会被流水冲退。

雷雨:森林常见天上会落下雷击,雷击前地面会有 白色的光以表示雷击的范围,其实只要离开该范围 就没有事了,若被击中有可能进入麻痹状态。

龙卷风:被卷起的玩家强制转移到某个特定场景, 有可能是平时无法前往高台,而上面大多会有箱 子,所以遇见时不妨走过去看看。

彩虹:在市街地若出现该天气、PSE等级容易上升。

突发事件(Eトライアル)



游戏场景中存在各种突发事件,有些突发事件是固定出现的(固定的BOSS战也属于突发

事件),而自由探索场景则为完全随机。完成这些事件可以获得一定量金钱和经验。突发事件分为蓝色和红色两种标志,而当突发事件完成时,还会有一定几率触发金色标志的"CHANGE OVER"突发事件,难度依次为 CHANGE OVER ≥ 红色 > 青色。突发事件的类型非常多,部分突发事件存在事件预兆,这里逐一向大家介绍。

ATTIACK (音景)

(金田區村工作大陸的代表。其中已有可能出版 1000年20日 - 日本日本市上市市市场、全部市 中日日本 1.出版的での配置本目基金、世界で開始形式内 水、平井を参える(不均田子出版成集局)。世 出版ではMOCE DVER、出版大阪には「日本)。 日本日本ので表示を示る。

ARREST (油辣)

7. 的比点的解释(完全企业)。 医阴茎造影的性 以外之的一定当四面,有用部型系统 2. 也可是对原介,可以从人们来和是证据,并约 运作品

AVOID (DE)

CAPTURE (捕获)

COLLECT (WA)

DESTRUCTION (TOTAL)

1 経済 (日本) 日本 (日本)

DUEL (決議)

SPREEDER RESERVERT



ELIMINATION (清除)

・ 事業対点の基準・支援量の施定値人、当代 事業司の基準的信用者、収入を上れなり。

SCORT (#IL)

主義をリー・専門やたちでした(新年)年の前 D=MME OVER 第二 単語リリー 専門目的を写 内容には、成りマーの取用がある。 取ら言葉は人だ を用さままた。 ままりいせんによっておかっ



1. 在中国电子企业中的基本公司(特定从有法) 1. 在护力运输器等用的执行时,这样对对的 1. 在在在中央的证明(从内的第三)。 经间据 1. 在在中央的证明(从内的第三)。



で、自由を利用大学を申申を申申的前半点、単位 のの表現はあり、ままままするのは、企業が 的の表現ではない。ままままである。でき をおければなか、よりままではない。でき とは性を思いてはのはできない。 とは性を思いてはのはできない。 のでするではのではない。 のでするでは、これでは、 のでするでするがある。 できるでは、 のでするでする。 ではのではるでは、 のでするでする。 ではのではることが できるでする。 できるでは、 のでするでする。 できるでは、 のでするでする。 ではのではるでは、 できるでは、 のでするでする。 できるがは、 のでするがは、 のでするがは、 のでするがは、 のでするが、 できるがは、 のでするが、 のでするが、

RESCUE (警数)

1. 連貫内の現在学刊を選集。月刊の場合一定を実 日本の学位表。私達学力学是有其代文化表(平 世帯学一定別目)、他可想性是表別目は「ブア ンタ)和写完成的任事等。建筑表別日本会構造 当成員的所名と表。日間は歴史と表は主意表現



PRESENT (ALWO)

正式では地球で到りますが、加重で登録的 また。 "他・アンスツ" 何の動物物、作一度対象 有成功は他の場所など可能性、の場所の不要な をはいアンプリンの内的ののなりを持つ。 目標 を変わる方式。 ままれた用がある。 またののなせ下れ 有ではなる。 におけばなる。 おきなののなせ下れ 有にはなる。 におけばなる。 おきなののなせ下れ 有にはなる。 におけばなる。 またののなせである。 でもり、それりはなると言葉をあるはいいアンプ うまでのま、八をなと表定な性を寄せなりアンプラボア。

CLONE (完整)

企业成立加速的种种特别及现代证。 由由以 或用证的可证证件。 可能处理的证据可以在人物 和可《不治》(201)。 用能是用效应人物内容。 不 分心的结构种用证的的问题。 可在士布民家里得 件一定其实。 民物性自用品及下临品等的形式。

GESTURE (手勢)

無利益収を一下リリー(集合的総要基金額 表情の作。其实认明表情の作品基础業的人が何 者。我们是相似是即任他因为一个标志因素。 但是由有的一个リリー(由非性化素、此立何と 数据以下了一)を加入性理性的唯一此即称。一 起来或条件以下之。以下等下了一(所言的)的 性。大型性的的理例可以多有"人口数"

拍手	拍手
敬礼	₹L
举手加油	应援
鼓动	气合を入れる
飞吻	キス
道歉	谢る

平行空间

除特定BOSS区域外,在VH难度下的单独区域随机出现。平行空间出现时场景会出现一个彩虹光的传送装置,靠近会显示"???"。进入后会有类似BOSS区域的传送场所。平行空间分为三个种类,分别对应不同种的怪物,分别为温泉(原生种)、市街地废墟(黑暗中)以及木树洞(拉比鸟)。进入后会出现珍稀怪物的击杀突发事件。如果期间全队死亡,传送装置就会消失且无法再进入平行空间。若消灭完所有怪物,会有回城装置送玩家返回原来的场景。

种族篇



刚开始建立角色时、游戏会让玩家从三个种族中选择其一进行创建,游戏中这三个种族各有特色,这部分介绍。会让玩家在创建角色时所有准备。另外这里附上各种族的对应职业在LV50时的能力数值表,好让玩家有个比较。不过《梦幻之星在线2》是一款很强调玩家个性的游戏。属性不是绝对、笔者其实更希望大家可以根据自己的爱好来选择种族联

人类

ピュ-マン/Human



游戏中能力最为稳定,有着较强适应环境能力的种族。由于属性成长平衡,人类无论担任哪种职业都得心应

手,因此十分推荐给初学者玩家。可能会有人说人类的属性是中庸,但在可以自由变换职业的《PSO2》中,我们更应该称之为八面玲珑。









新人类

ニューマン/Newman



新人类的外表特征是 那如妖精般的长耳朵,他 们有着很强的魔法天赋, 但相对她身体显得比较脆弱。新人类的属性和成

长方面偏向法术系,因此十分适合喜欢玩 法师系职业的玩家,要追求魔法伤害最大 化,无疑是选择他们了。









机器人 キャスト/Cast



他们有着由机械组成的身体,有着前两个种族无法比拟的铜皮铁骨,但相对地,他们并不擅长魔法。相比人类,机器人

的打击力、射击力、和技量方面都有所优势, 因此无论作为战士类职业, 还是枪手类职业都十分合适, 不过机器人的法击力成长是三个种族中最低的, 因此选择该种









族建立角色的玩家,建议选择战士和枪手类职业为好。

职业篇

能完神縣。現在我们就来说说作为网络RPG的一个重要要素——职业。《梦幻之星在线2》当前版本中, 共有六种职业。其中HU。RA FO三个职业是初期可 以选择的。而FI GU、TE三种职业需要对应初期职业 30级居才可以通过完成转职任务来更换。不过注意,前 三者和君三者并不是初期和进阶职业的关系。而者的关 系是完全平行的。究竟这些职业的英文简写分别代表什 么,他们又有什么特点。有什么职业技能,现在就来为 大家逐一道来



职业的自由更换

有别于过去的《PSO》,《PSO2》允许玩家自由更换职业,因此玩家即使初期选择的职业不太适合自己,大可以随时更换。而角色的等级则与职业挂钩,也就是说,若玩家更换到一个从未进行过游戏的职业,那么等级自然也是变回1级,当然,之前职业的等级、天赋等数值都会完全保留。

副职业系统

游戏允许一个角色同时拥有两种职业的特性,其中分为主职业和副职业。主职业就是我们平时使用的职业,而副职业则作为当前职业的能力补足。玩家除了可以使用主职业的一切能力,还可以获得副职业的属性加成,以及可以使用副职业的职业技能和技能(PA)。不过注意,玩家的当前使用武器限制还是取决的主职业。

借助副职业系统,我们可以实现许多过去只有主职业时无法做到的事情,例如主职业为HU、副职业为FO,玩家就可以使用创作为武器的同时使用魔法。当然大多数情况下,副职业更多是选择与主职业为同一系的职业,例如HU+FI、RA+GU、FO+TE,同系职业的属性和天赋补足,可以让角色在作战时变得更为强力。

当其中一个职业达到20级时,就可以前往右边的任务柜台寻找NPC"管理员コフィー",接受委托"サブクラス许可申请试练",完成后就可以开放副职业功能了。

有关职业技能

职业技能是各职业其各自独有的能力,通过升级以获得SP点,玩家就可以前往职业柜台中进行加点。 各职业每提升一级,都可以获得1点SP,另外通过完成 特定的职业委托,也可以获得SP奖励。如果大家怕和PA技能混淆的话,或者把这项职业技能理解成一般网游中的"天赋"会更为贴切。以下笔者为大家介绍游戏中各职业的职业技能,并且挑个别重点需要提升的技能为大家讲解,希望能够为大家的职业培育提供帮助。由于版面关系,这里就不列出各职业的职业技能树了,玩家可以在游戏中查看。

HU---ハンタ-/Hunter (猎人)



通过近距离战斗发挥真正价值的职业,近距离攻击输出优秀,且有着高HP、高打击防御的特点,即使单独作战,相比起其他职业也更会轻松

180天風推荐

JA伤害增加1/2: 被动,提高射击/打击系JA时的伤害,JA本身是威力×1.3,这个天赋是在此基础上乘算的,性价比很高,推荐加满

大劍槽: 其实各种武器槽基本都是必定技能。HU目前最强武器当属大剑无疑,大剑槽可以给大剑增加一条能量槽,随着攻击而提升,当增长到一个阶段时便会强化大剑PA,范围/威力/攻击 次数/蓄力速度等各种不同方面,主要用近战武器的话推荐必点

狂暴姿态:减少自己的打击防御,增加打击力与射击力,属于HU必点的技能。等级越高防御减少值越低,建议点满

自动恢复: 当HP少于50%时一定概率自动吃药回血 (点满时100%),保命专用,推荐把多余的点都点到 这里来。当然对自己的生存能力有自信的可以不点

紧急攻击:近战职业必须点,可以有效地用闪避来 拉近距离以及JA起手。没有闪避中攻击的话,很难 流畅地玩转近战类武器

紧急防御:喜欢防御的技术流可以加一些、紧急防御 成功时可以有一定的无敌时间,对BOSS战很好用

狂暴强化1/2:看情况与打击力上升取舍,如果点满了狂暴姿态那么加满这个也不错

Hunter职业技能一览

害效果。

魔法技能以外的JA成功后获得额外的伤

魔法技能以外的JA成功后获得额外的伤

习得长枪槽,最多可蓄积3格能量,每消

狂暴姿态中提高打击力和射击力。

耗1格可使长刀PA范围加大。 习得自在枪槽,最多可蓄积3格能量。每

消耗1格可增加自在枪威力。

狂暴姿态中提高打击力和射击力。

如果受到致死伤害, HP强制为1。

降低打击力与射击力, 提升防御力的

狂暴姿态时会心率上升。

提高HP的最大值。

引起敌人的注意。

提高打击力。

提高打击力。

攻击。

提高打击防御。

大幅降低伤害。

提高HP的最大值。

减少打击和射击伤害。

发动防御姿态的同时解除中毒状态。

发动防御姿态的瞬间解除燃烧状态。

利用武器防御正面, 可以抵挡敌人的

在遭受攻击的瞬间进行防御,成功后可以

习得大剑槽,最多可蓄积3格能量,随能

当HP50%以下时候自动使用恢复系道具。

利用轻快的动作实现短距离的快速移动。

被吹飞攻击后可以通过跳跃达到提前起身

紧急防御成功后可进行攻击。

量格子数提高各技能效果

提高HP的最大值。

减少法击的伤害。

减少打击和射击的伤害。

延长回避中的无敌时间。

姿态。

JA務園贈贈: JAボ-ナス1

Aボ-ナス1 客效果。 狂暴姿态 提高打击カ与射击力,降低防御力的

フュ-リ-スタンス JA伤害増加2

JA伤害増加2 JAボ-ナス2

狂暴強化1 フュ-リ-Sアップ1

长枪槽 パルチザンギア

直在税機 ワイヤ トランスギア

狂暴会心率 フュ リ・クリティカル

狂暴強化2 フュ.リ-Sアッフ2

HP上升1 HPアップ1

防御姿态 ガードスタンス

挑衅 ウォ-クライ (個鉄意志

> アイアンウィル 打击力上升1

打击アップ1 HP上升2

HPアップ2 打击力上升2

打击アップ2 曜前防御1

フラッシュガ-ド1 中毒防御

ガ-ドスタンスポイズン

燃烧防御 ガ-ドスタンスバ-ン

ガ-ドスタンスパ-ン 防御

防御 ガト

打击防御上升1 打击防御アップ1

製剤新傷 シャストガ・ド

原側反击 シャストカウンタ

大剑槽 ソードギア

自动恢复 オ・トメイトハ・フライン

HP上升3 HPアップ3

法击瞬间防御 フラッシュテックガ-ド

瞬间防御2 フラッシュガ-ド2

滑行ステッフ

高级滑行 ステップアドバンス

紧急攻击 ステップアタック

受り 被吹飞り シャストリバ-サル 的效果。

高级防御姿态 ガードスタンスアップ

, 提高防御姿态的防御力。

滑行中可以攻击。

FI---ファイタ-/Fighter (战士)



擅长使用轻量级武器的职业, 运用高攻击力的特性进行超近距离 战斗

7天賦推荐

英勇姿态:主动持续型,俗称打脸,对所有类型伤害均有加成作用,推荐先过5级,给法击或是射击职业辅助也很好用

智谋姿态:主动持续型,与英勇姿态相同,但是由于怪物正背面判定机制的问题,实际来说在只有攻击大型怪物或者BOSS时才会用到,可以先点出双头槽的前置,再根据需求补

英勇姿态强化\智谋姿态强化: 比起加满对应姿态, 先点满这个更好, 在提高伤害的同时不会提升副作用效果

高级追击:强烈建议点满、高达40%的伤害加成完全值回票价。对于双头剑等攻击段数较多的武器追加异常状态后有奇效。

追击束缚:建议只点一点,首先是因为20%的概率配合多段伤害触发完全够用,其次是因为束缚效果不能封住怪物攻击动作引发的移动(如冲撞)

双头槽\拳套槽\双小剑:如果喜欢对应武器的话, 一点就能带来很不错的提升

Fighter职业技體一览

242

英勇会心事 英勇姿态 ブレイブクリティカル 的概率。

プレイブスタンス

英勇姿态强化1 プレイブSアップ1

打击力上升2 打击アップ2 HP上升1

HPアップ1 打击力上升1 打击アップ1

参套槽 ナックルギア 双小剑槽

ツインダガ-ギア 高级道击

に対し 追击束缚

サエイスバインド 智谋姿态 ワイズスタンス

智谋姿态强化1 智谋姿态中, 1 ワイズスタンスアップ1 外的伤害輸出。

打击力上升3 打击アップ3 HP上升2

残血嗜杀 デッドラインスレイヤ

HPアップ2

智谋会心率

英勇姿态中,正面攻击时候增加会心一击 的概率。

正面攻击增加伤害,背面攻击减少伤害。

英勇姿态中, 正面攻击敌人时候会获得额 外的伤害输出。

提高打击力。

提高HP的最大值。

提高打击力。

习得拳套槽,根据攻击次数增加槽数,槽 数增加后可提高攻击速度。

习得双小剑槽。根据跳跃的次数增加槽, 槽增加后提高PA威力。

高級過去 打击攻击异常状态中的敌人可以追加额外 チェイスアドバンス 的伤害。

> 打击攻击异常状态中的敌人可一定概率使 敌人陷入束缚状态。

背面攻击增加伤害,正面攻击减少伤害。

智谋姿态中,背面攻击敌人时候会获得额 外的伤害输出。

提高打击力。

提高HP的最大值。

HP25%以下时候提高打击力和射击力。

智谋会心率 フイズクリティカル 的概率。

提高技量。

ダブルセイバ-ギア

打击防御上升1 打击防御アップ1

ハ-フラインスレイヤ-

滑行 ステップ 高级滑行 ステップアドバンス

紧急攻击 ステップアタック

母母 ジャストリハ-サル 的效果。

习得双头剑槽,打中目标后增加槽,可使 用武器特殊动作解放。根据槽数、会像风 一样给予周围伤害。

提高打击防御...

HP50%以下时候提高打击力和射击力。

利用轻快的动作实现快速的短距离移动移

延长滑行中的无敌时间。

滑行中可以攻击。

被吹飞攻击后可以通过跳跃达到提前起身

ーレンジャ-/Ranger (游侠)



以射击武器为主的远距离战斗 职业,可以中远距离进行持续输出, 缺点在于爆发输出不足, 真正价值还 是在于职业技能的脆化弹的使用,对 队伍的战术起到主导作用

RA天赋推荐

弱点射击1/2:被动。作为射击系的基础职业, RA最强的天赋当属弱点射击。当加满以后可以在 射击弱点时大幅度的提高伤害,是射击系职业最 为基础和重要的天赋。LV1就有105%的加成。推 荐优先点满

脆化弹: 步枪专用的主动技, 为步枪装填特殊弹, 使被攻击的目标身上出现一个标记、使标记处成为 弱点、在15秒内所有对标记点的攻击伤害×3、可 以与目标身上原有的弱点叠加效果、BOSS战必不 可少的神技之一、装填的冷却时间会随着其LV提 高而缩短, 1级/3级/6级/10级分别可以装填1/2/3/4 发,在点数充足时推荐点满,或者点到3/6级日后 补满

站立射击1/2: 被动。在人物静止1秒后、所有射击 系伤害获得百分比提高。对PA跟普通攻击均有加 成、性价比略高。发动与否取决于释放的瞬间是否 移动。所以匍匐射击或者是跟踪弹这类可以蓄力释 放的技能发动后在移动中也可以享受加成。主要使 用步枪与双枪的话可以点满

射击力上升1/2: 大炮系RA必点, 因为大炮经常需 要跳起来才能获得更好的弹道及发射角度,所以静 止射击性价比略低, 取而代之的就是射击力上升, 该天赋LV3仅仅提供10点射击力,而LV10可以提供 50点,所以性价比当然是加满最高。点数有富裕的 话推荐点满

Ranger駅业技能一览



ウィ-クバレット 站立射击1

スタンディングスナイブ1

来复枪专用天赋。可以装填脆化弹。

静止状态下射击可提高伤害。

站立射击2 スタンティングスナイブ2

技量アップ1

超点射击1 ウィークヒットアドバンス1

射击弱点部分可以提高伤害。

静止状态下射击可提高伤害。

技量上升2

技量アップ2

弱点射击2 ウィ-クヒットアドバンス2

射击弱点部分可以提高伤害。

技量上升3

技量アップ3

工具精通

ツ-ルマスタリ.

アッパ-トラップ

特制浮空路阱

アッパ-Tカスタム 陷阱搜索

トラップサ-チ 毒气陷阱

ポイズントラップ 特制毒气陷阱 ポイズンTカスタム

射击防御上升1 射击防御アッフ1

> 射击力上升1 射击アップ1

射击力上升2 射击アップ2

翻滚 ダイブロ-ル 高级翻滚

ダイブロ-ルアドバンス 受身

ジャストリバ-サル

東靖弹 P-53 バインドバレット 混乱射击

800

パニックショット

ジェルンショット

闪光弹 スタングレネ-ド

迷幻射击 ミラ・ジュショット 态,降低命中几率。

提高技量。

提高技量。

增加工具系威力。

可使用浮空陷阱。

提高浮空陷阱的伤害。

可以发现隐藏的陷阱。

可使用毒气陷阱。

提高毒气陷阱的伤害。

提高射击防御力。

提高射击力。 提高射击力。

利用飞身一跃实现快速短距离移动。

延长回避中无敌的时间。

被吹飞攻击后通过跳跃可提早起身。

来复枪专用天赋,可装填束缚弹。

大炮专用技能,可使敌人陷入混乱状态自 我互相攻击。

大炮专用技能, 可降低敌人攻击力。

可使用闪光弹、造成大范围眩晕。

大炮专用技能。可使敌人陷入迷幻的状

ガンナ-/Gunner (枪手)



使用轻量级远距离武器的职 业,擅长近・中距离的战斗,专用 武器双机枪让GU相比RA有着更出 色的输出。缺点是对群能力较差

い天賦推荐

射击PP回复:提高射击武器攻击时的PP回复量、 对于基本靠PA输出的双枪流十分实用。必升

射击力1/2/3: 跟GU其他天赋相比,限制条件更 少、故而性价比相对较高

零距离射击1/2: 虽然看起来不错但是发动条件较

为苛刻。必须贴近至近战武器的范围才能有效。非 技术流玩家不推荐。

连连锁射击:存在CD过长、发动后容易断连的风 险、但是增幅效果确实不错、配合脆化使用PA可 以达到一发1W的神棍级伤害,可以路过点一点

连锁终结射击: 喜欢刷新最高伤害和提高连锁时的 爆发力就点满这个更好。

双枪槽: 玩双枪必点, 有效增加伤害

Gunner 駅业技能·

双机枪槽 アインマンンカンキア

习得双机枪槽,击中目标后增加槽、槽增 加后提高威力。

最高等级: Lv1

射击力上升3 射击アップ3 提高射击力。

表演时间 ショウタイム 双枪专用。一定时间内提高敌人对自己的 仇恨值,槽的上升值大幅提高。

38路高射击1 ゼロレンジアドバンス1

近距离射击时提高伤害。

HP上升1 HPアップ1

提高HP的最大值。

射击防御上升1 射击防御アップ1 提高射击防御力。

攻击PP增加 アタックPPリストレイト

普通攻击击中后增加PP恢复量。

射击力上升1 射击アップ1

提高射击力。

射击力上升2

提高射击力。

射击アップ2 零距离射击2

ゼロレンジアドバンス2

チェイントリガ

技量上升1

技量アップ1

连锁终结射击

近距离射击时提高伤害。

发动后普通攻击可以积累连锁数。

提高技量。

提高连锁终结射击的威力。

チェインフィニッシュ

残血自动恢复 HP25%以下时候自动使用回复系谱具。

オ・トメイトデッドライン

空中射击 エアリアルアドバンス

攻击空中的敌人时提高伤害输出。

技量上升2 技量アップ2

提高技量。

射击防御上升2

提高射击防御力。

射击防御アップ2 翻滚

ダイブロ-ル 高级翻滚

利用飞身一跃实现快速短距离移动。

ダイブロ・ルアドバンス

延长翻滚中无敌的时间。

母身 ジャストリバ・サル

被吹飞攻击后通过跳跃可提早起身。

—フォース/Force (法师)



通过法术进行远距离的高输出 打击,是游戏中的重点输出职业 借助各种法术, 在战场还可以发挥 各种支援效果 缺点自然是防御力 低下

(0天賦推荐

高级蓄力1/2:增加蓄力魔法的伤害,由于对所有 法术都通用。加上大部分法术都要靠蓄力来体现成 力, 所以基本点满

炎系高速咏唱: 若火系专精的玩家可以必点满,只 要PP跟得上火系输出速度比其他几系都要更快

蓄力PP再生: FO必点、被动、使得法术蓄力过程 中可以回复PP、配合TE的PP被动回复增加可以做 到丢一个耗PP13的ゾンデ、蓄力过程中恢复7点 PP 极大的提高了法击系职业的续航能力

光子辉耀: 用血换法伤, 可以提供非常可观的法击 值, 但是冰系相对弱势使其性价比略低

电系PP抑制:在当前版本里,电系比火系强势的 一大原因,可以将电系的消耗降低到很低的程度, 配合PP回复基本不需要普通攻击补充PP了

高级魔法技能JA:提升法术IA伤害,通用系性价 比仅次于高级法术蓄力

各系精通: 当前版本建议火系根据技能树点默认要 求的点数, 电系点1。以追求最大的性价比

Force駅业技能一览

フレイムマスタリ1

法击力上升2

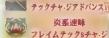
提高炎系魔法技能的伤害。

燃修増組 バ-ンブ-スト

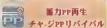
提高燃烧概率。 提高法击力。



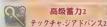
提高蓄力的魔法攻击的伤害。



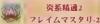
缩短炎系魔法技能的蓄力时间。



舊力中PP可恢复。



提高蓄力的魔法攻击的伤害。



提高炎系魔法技能的伤害。



提高法击力。



提高冰系庸法技能的伤害。



提高冰冻概率。



提高PP的最大值。



提高法击防御。

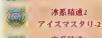


爆破冰冻状态的敌人,给予巨大的伤害。

提离法击力,作为代价降低HP最大值。



高级光子闪耀 光子闪耀发动时提高法击力。



提高冰系魔法技能的伤害。 提高电系魔法技能的伤害。



ボルトマスタリ-1 級由增幅 ショックブ-スト

フォトンフレアアドバンス

提高感电概率。

PP

PP上升2

PPアップ2 高级基础魔法技能

提高PP的最大值。

ノ-マルテックアドバンス 幻影移动

ミラ-ジュエスケ-ブ

要身 ジャストリバ-サル

电系PP抑制 ボルトテックPPセイブ

高级魔法技能JA テックJAアドバンズ

电系精通2 ボルトマスタリ-2 提高非常力攻击的魔法技能伤害。

扰乱视觉,以无敌状态移动一定距离。

被吹飞攻击后,通过跳跃可提早起身。

减少电系魔法技能的PP消耗量。

可以获得庸法技能的JA额外伤害。

提高电系魔法技能的威力。

法击アップ2

PP上升Z

PPアッフ2

法击力上升2

法击力上升1

法击アップ1

高级加防 デバントアドバンス

ライトマスタリ-1

滑利增儲

ハニックブ-スト 光系精通2

ライトマスタリ 2

加防轻减 デバントカット

領域容够 テリトリ・バ-スト 高级恢复

レスタアドバンス PP恢复1

PPリストレイト1

元素弱点攻击 エレメントウィ-クッヒット 暗系精通1

> ダ-クマスタリ-1 中難增幅

ボイズンブ-スト 暗系精通2 ダ-クマスタリ-2

幻影移动

SI

母身 シャストリバ-サル 最高等级: Lv1

中毒爆破

法击防御上升1 法击防御アップ1

PP转换 PPコンハ-ト 提高法击力。

提高PP的最大值。

提高法击力。

提高加防魔法技能的效果。

提高光系魔法技能的威力。

提高混乱的概率。

提高光系魔法技能的威力。

加防效果中按一定比例减少受到的伤害。

一定时间内, 扩大辅助魔法技能的范围。

提高加血的HP恢复量。

提高PP自动恢复量。

提高弱点属性的伤害。

提高暗系魔法技能的威力。

提高中毒的概率。

提高暗系魔法技能的威力。

扰乱视觉,以无敌状态移动一定距离。 ミラ·シュエスケ·ブ 最高等级: Lv1

被吹飞攻击后,通过跳跃可提早起身。

引爆中毒状态的敌人。卷入爆破受到伤害 ボイズンイグニッション 的敌人会陷入中毒状态。

提高法击防御。

一定时间内,提高PP恢复量,减少最大





相比FO,TE的法击属性并没有那 么高, 但有着更高的打击力和打击防 御,专用的短杖让TE在近战方面也能 做出贡献 此外各种辅助法术增益的职 业技能、让TE更偏向支援性职业

TE天賦推荐

短杖槽:被动型。增加武器槽后的短仗。可以在打 击攻击期间加入法击爆破。基本也是必点技能

PP恢复:被动型,有效的弥补了法击系PP的短 板、配合FO的蓄力中回复实现了输出的同时高 速回复PP, 是其他职业所不具备的优势, 推荐 点满

元素弱点攻击:用以弥补法击不受武器属性加成、 对法击职业提升很大, 推荐点满

PP转换: 主动型,在激活时间内大大提高PP恢 复速度。在配合PP蓄力再生时接近30秒内无限 PP, 推荐点到Lv3。配合火专精FO的高速施法效 果很好

高级加攻: 有多余的点数可以投在这上面, 基础属 性越高收益越大

领域突破:主动型、激活期间可以扩大辅助类法术 的范围, 经常使用电系サ・ゾンデ, 暗系メギバー ス的话可以考虑点这个,一般来说只需要1点

Techter职业技能一览

高级加攻 シフタアドバンス

风蒸精通1 フィンドマスタリ-1

ミラ・ジュブ・スト

风系精通2 フィンドマスタリ-2

加攻会心率 シフタクリティカル 短杖槽

ウォンドギア

PP上升1 PPアップ1 提高加攻魔法技能的效果。

提高风系魔法技能的戚力。

提高迷幻的概率。

提高风系魔法技能的威力。

加攻效果中提高会心一击的概率。

习得短杖槽。蓄力攻击打中敌人后增加 槽,普通攻击时发生法击爆炸。

提高PP的最大值。



武器·PA技能·法术篇

游戏中除了各职业自身的职业技能为 正槽基告 助各武器的PA技能(PA)以及法术(デクニマグ) 才能够在战斗中有所表现。PA技能指代武器的所属技 修,通过光查学习之后。还要通过对应武器进行配置后 才能够使用。族未则是FO或TE的专用技能,不过两样 **需要对相关武器(或技能条字进行设置。有别于以被动** 技能为主导的职业技能。PA技能和法术全部均为主助技 能。以下笔者将为大家讲述各武器的特点。PA技能与法 术,以及它们各自的特性。



有关PA·法术的学习

(2) 中国发光旗,三曲的学习是不是美生规划法。

M. Miller Hall Will FORTHER, PASSER. 等价能减,也能自然也能说。 字可的条件法会理权 K-111-1115

大剑

シート

71、 稿子最本或上手的《新文一》《籍本》的校志为"允志东门器图音》一篇的、并且有《PA会通名》 凯兹印约称为白燕文,似如智志之故 鱼为 流空等为于唯主等,与军法有任务将行工工程是

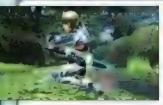


ツイスターフォール

游戏初期随职业附带的PA技能。跳上半空 后一阵回旋斩、然后向下砸落引发冲击波。起手 速度一般,砸落的动作可使敌人浮空。注意发动 期间自身无法通过回避来取消动作。期间要留意 敌人的攻击。相比其他大剑系PA、威力不能说很 高,但可以配合大剑精通来增加攻击范围,加上 多段攻击的特性也较易提升武器槽。



ノヴァストライク



持大剑水平高速 旋转,可二段蓄力。 攻击期间有一定的推 动效果, 注意最高威 力为最后一击,同时 带吹飞效果, 若期间

被打出范围外,会造成攻击力的浪费。可以通过 回避取消技能动作。蓄力后攻击HIT数、威力以及 攻击范围都会提高、对群有着较好的表现。

ライジングエッジ

将敌人挑上半空,然后可以在空中继续追 击, 威力最高是初段攻击, 可以二段蓄力。随着 学习大剑精通,可以增加蓄力攻击时的HIT数。空 中使用蓄力攻击时,可以进一步提高跳跃高度, 以攻击一些体型较大的怪物的弱点,例如暗黑甲 虫的红色核心等。



スタンコンサイド

使用大剑的侧面对目标进行打击, 使其进入 眩晕状态,从而让敌人失去反抗能力。起手快, 范围小、虽然本身攻击力很低、和普通攻击差不 多,但由于眩晕效果优秀,因此十分实用,即使 对着空中的敌人也可以使其眩晕而掉落到地上。 注意敌人眩晕期间任何对敌人造成浮空或吹飞的 攻击,都会解除眩晕状态,若使用普通攻击,则 不会解除。而对个别BOSS同样有效,例如沙漠甲 虫(グワナ-ダ)将玩家吸过去时,对其使用可 以造成眩晕、进而反击。

ソニックアロウ

是HU难得的远距离PA。像弓一样挥动身 体, 向中距离目标投射圆盘状的冲击波, 具有自 动瞄准和贯通属性, 容易命中且威力高, 同样十 分适合在森林地区割草(笑)。发动瞬间可以用 方向键来调整冲击波的方向,并借助贯穿特性来 攻击敌群,连续击中敌人时,也可以快速提升大 剑槽。由于有一定攻击距离,加上不俗的指向 性、对付BOSS可以有针对地攻击弱点。总的来 说,是从杂兵到BOSS战都十分实用技能。要说缺 点的话, 也就只有上下判定较差这一个了, 若敌 人被吹飞,则不太容易打中。



クル-エルスロ-

以剑刃刺穿目标,然后将敌人以任意方向投 出。注意不能投摔大型敌人(即BOSS)。中型敌 人可以强制击倒,至于小型敌人则会被投摔到远 处, 碰到其他敌人同样会造成伤害, 且遇到墙壁 会反弹。威力不错,对弱点位置造成伤害会十分 可观。注意有其他队友在锁定目标时,若玩家使 用此技投摔敌人, 队友的锁定会强制解除。另外 使用期间无法用回避来取消动作。



ライドスラッシャー

如武侠般御剑飞行,并且击飞目标,威力较 高、范围也不错。可以二段蓄力,非蓄力时为短 距离高速移动后攻击周围: 蓄力的话则是移动同 时进行攻击, 另外不要把此技能用作跑路, 非蓄 力时, 地形高度稍微改变, 飞行都会立即停止。 另外地面发动的话是先回旋后突进、若半空使用 则直接突进、突进期间可以微调移动方向。会随 大剑槽上升而降低蓄力时间。



オーバーエンド

以巨大光刃进行大范围的三连斩击。先左右 各横扫一次、最后进行纵斩、且最后一击是3HIT 的。威力堪称全PA技能之最,而且施展期间受到 攻击不会硬直, 非常霸道, 不过施放期间各位也 要留意自己的安全。注意遇到盾装备系的怪物防 御的话,PA也会随之结束。地面释放的话会一边 斩一边向前走,可以适当调整攻击方向。空中施 放则有长时间的滞空效果。注意由于技能施展期间 较长,遇上行动较为迅速的BOSS角色,有可能会离 开攻击范围、因此如何让5HIT完全命中, 是玩家主 要考虑的问题。

自在枪(索刃)

ワイヤートランス

同环点(注 秦月终上点答。为荣时成为修 无礼答为为《大的校走为书、可以信约修士大范围刊》 走,《PA又尽,为"知气效",由力于导展、投入时时的一天造物于知气效能多。 医条合疗法人造水管 去,有1、1个上年支付支出海中,利用失火统美(1773至14年)失,用1、夏参口汽利用120技术



アザ-サイクロン

投掷自在枪捆绑前方目标, 然后将目标不断 回旋, 回旋期间不仅是目标, 对周围的敌人同样 会造成伤害。回旋期间可以缓缓移动。如果遇上 不能捕捉的场合, 会变为旋转光球攻击。威力一 般、但对群有着不错的效果。





アザースピン

捕捉敌人后,将敌人连同造成的旋风一同向 前方投出。攻击范围较广, 投出期间会将周围的 敌人吸进旋风中造成伤害。吸敌范围广,对中体 型也有一定效果。投摔时可以调整飞行角度、被 投摔对象受到多段攻击后会进入眩晕状态。但若 往墙摔的话伤害判定以及伤害都会消失, 因此要 注意周围地形。





グラップルチャ-ジ

投掷自在枪将敌人束缚后, 利用钢索的弹性使 出强力的飞踢。能够快速拉近与敌人的距离,飞踢 产生的冲击波会对接近的敌人同时造成伤害。不过 注意此技有一个问题,若太靠近墙壁或者以体型过 小的敌人为目标, 飞踢会有很大几率从敌人头上直 接飞过、所以要看准目标和场景使用。



グインドスル-

用自在枪将敌人束缚后, 甩上半空再砸到地 面,同时对地面产生的冲击波会让范围内其他敌 人造成伤害(带浮空效果)。束缚到甩上半空期 间,可以进行最大90度的方向转换。注意甩投期 间(不能投掷目标则以光球攻击),其攻击带贯 通性、且可以造成多段部位伤害、因此在BOSS战 也能发挥用途。



ヘブンリ-フォ-ル

近身捉住敌人一起飞上半空,然后旋转砸向地 面造成冲击波,除目标敌人外,冲击波范围内的敌 人也会一同受到伤害。该PA威力大,动作时间短, 因此可以在短时间内造成大伤害,不过相对与其他 同为自在枪的束缚技,技能距离比较短,而且冲击 波的判定范围不大。注意如果在空中捕捉敌人时, 砸地动作会失败。另外对于无法捕捉的敌人, 如果 砸落动作时离开冲击波范围, 同样会失效。



ホールディングカレント

伸出钢索束缚敌人后,放电给予持续伤害。 放电动作期间随玩家连打次数增加,伤害也会提 高。技能作用时间长,对敌人起到很好的束缚效 果,也可以给予其他玩家攻击的机会。不过注意 对于无法束缚的敌人、连打电击伤害无效、使得 威力大打折扣。另外发动期间玩家处于无防备状 态、且期间不能够用回避中断动作。



サーベラスダンス

活用自在枪的特性,进行乱舞攻击。向前 方进行大范围的4连击后以大威力将敌人挑空。 地上使用的话会一边挥动大剑一边前进, 空中使 用则会原地回复。攻击期间玩家受到攻击不会硬 直,是很好的强攻技能,不过玩家也要注意自己 的血量。之前的版本无法取消动作,导致实用度 有所下降,不过2013年2月20日更新后的版本可 以通过防御来取消了。



エアポケットスイング

虚空中捕捉支点,并借支点在半空往返攻 击。简单来说就是在"荡秋千",来回的5连 击,威力很大,且期间受到攻击不硬直。不过对 于体型较小的怪物, 其判定很容易打空, 只适合 对体型较大且活动迟钝的敌人使用。

长枪

バルチサシ

长约19个电关:中一股主题用户的扩展, EX 2分211的是大范围攻击, 上分析合版都是使了一个 有关声及EA,从答的声布一点语言的文据的作品,并以这个方击未改的统习作。""会决能了政功知一 传《答句句》:"我们也还不过这种好的什么帮助一道这种用户的走。我们是我们的人民的,可以有户入发的的范 对性与对一方言的,不过是一切是许多的主张多发为并不知来的。



スピードレイン

活用长枪的长度,将猛烈的攻击化作飞斩 发出。原她向前方发出5次贯穿属性的带状冲击 波,连击期间可以调整攻击方向,射程中等,横 向判定优秀, 可以一次攻击前方的大片敌人, 甚 至背后和左右的一定距离内敌人都能够攻击到、 威力也高。注意虽然发出的是冲击波,但依然属 于打击属性, 若期间被如龙人等带盾的怪物防御 后技能会停止。



スライドシェイカー

旋转挥舞长枪, 攻击自身周围的目标。对 周围目标进行5次的打击,最后一击为高伤害吹 飞。期间可以随意通过回避动作取消行动,不过 留意大部分伤害都集中在最后一击,另外由于最 后一击带击飞效果, 如果在敌群中取消掉的话, 对团队也能起到控制敌群的效果。空中使用的话 会稍微前进一段距离, 而且挥舞动作减少一次, 不过HIT数不变。



トリックレイヴ

枪投掷→踢起→抓着枪落下的一套连续技, 纵向判定比目测的要长,适合在中距离打击敌人 的弱点(尤其是弱点在头上的地面敌人), 伤害 高,但动作时间稍长。在空中发动的话动作会 比地面稍微快一点,不过空中使用的话,落地不 会有"舞"的架势动作(也就是说不会回复武器 槽)。注意跳起期间用回避取消的话,可以跳上 正常跳跃下无法到达的地方(娱乐性质较多)。



バンタ-スナッチ

快速三连击,范围广,伤害也不错。地面使用 的话攻击结束后会稍微退后拉开与敌人的距离,不 过相对来说,空中更易用一点,可以空中连发。



ピークアップスロー

两段刺击后再投刺的三段攻击。威力高且动 作时间短, 投枪动作期间可以改变方向, 注意投 枪为对单判定。整体实用性一般。



ライジングフラッグ

向前方快速移动突刺后再挑空的二段攻击。 起手很快,可以利用此技将较为麻烦的敌人快速 挑空, 再接续连击。不过缺点是威力太低。



スライドエンド

从右至左约160度的扇状吹飞攻击,可蓄 力、吹飞距离约两个身位。有着威力高、动作时 间短、范围大的优良特性,十分简单暴力,适合 短时间内清理敌群。



アサルトバスター

向前方突进并进行刺击, 前进距离约4个身 位,纵向判定十分优秀,但相对几乎没有左右 判定。由于只有IHIT, 且威力也不见得很高, 战 斗实用性说实话较低。不过由于此技能动作超 快速,连续使用几乎毫无间隔,因此可以用于 跑路……

拳套

ナックル

"支走"。 电一点 有有的,是问题中原位的一个有四个技术的可以及语名为"门的一人?」。""们 考核、18·31 人数3.117 20 点。更易也关于分足污、""。每月的话、可以获到国籍等自由有不收税人。 攻击河。《为克昌》,心可以一一声加大攻击地流。 尽气的主条合的对数 以表,因为它更加是以为自由 人各人主致



ダッキングブロウ

多段攻击技,特点是发动开始是先进行回避 (较长的无敌状态), 再攻击敌人, 因此可以看准敌 人攻击回避后予以反击。虽然威力平平,但胜在消耗 少,动作时间断。因此连续使用效率也相当不错。



ペンデュラムロ−ル

以8字的形状来回摇动身体,期间进行连续 攻击。一边慢慢前进一边攻击,攻击判定大,全 部共5HIT,不过动作较长,因此效率不算高。空 中使用的话,可以长时间滞空定点攻击。



ストレイトチャ-ジ

突进的3HIT攻击、最后一击威力最大、另外 突进期间也有伤害判定, 且左右判定意外的大, 因此可以当对群技来消灭复数杂兵。可以蓄力, 蓄力后威力、突进距离和攻击范围都会增大。留 意空中使用的话会因重力影响而稍微下降,因此 不要指望用此PA来滞空。





えリッカ-ジャブ

起手速度快, 攻击距离短的3段攻击, 可以 迅速接近敌人作为起手。由于动作时间很短, PP 消耗也少, 适合连续使用。左右判定大, 对付小 型敌群也十分方便。



スライドアッパー

旋转身体的上勾拳。是少有的上方判定PA. 起手速度快,适合对付飞行的敌人,旋转期间有 一定的无敌时间。但相对ダッキングブロウ时间 要短不少。



クエイクハウリング

砸向地面产生冲击波。以自己为中心的360 度倒地攻击,甚至可以将个别BOSS击倒(沙漠甲 虫)。地面使用的话起手快但范围较为狭窄,空 中使用起手略慢但判定范围增加,不过由于冲击 波的判定在地面, 所以不要指望对空。





フラッシュサウザンド

使用上勾拳将敌人击向半空,然后进行无 情连打。1+8HIT的组合连击,挑空后不是自己挑 起, 而是在地面连打。威力很高, 速度快、判定 范围也不差,但PP消耗也很大,因此难以频繁使 用。攻击期间无法使用回避取消,不过依然可以 使用闪身取消。



サプライズナックル

扭动身体向前方三连拳击。3HIT伤害均等的 轻微挑空攻击,动作快,输出十分稳定,而且PP 消耗不高, 地面使用会不断前移, 空中使用则是 原地滞空、合理地运用是很不错的伤害输出技 (BOSS战)。

双小剑(双匕首)

ツインタカー

双端直接 "这块土克耳不大,但其前从成器的作",直向走从支上的PA表层的管理set for intel 16 和一时读说,这个工一有效。尤为自读是诗人的并依然答为《 为 25°。 计多达用那个商业的BONS电 上分录管 故事,自己是种关系让人族主务或的作用。而自从校长人特别,没有四十年,可以托出管定 的团体交换点,可是几点各个数量图子宣统。依约支统双格等值参观计划设置的目标以及BOSS



レイジングワルツ

双小剑最基本,也是最重要的PA技能。使 用强力的跳跃追上目标并进行浮空攻击。距离大 概是3个回避的身位,可以迅速飞到目标进行打 击、尤其是一些弱点在高处的BOSS、使用此技会 非常实用。地面发动的话是先原地轻跳后突击, 空中的话则是直接突击。配合通常攻击回复PP后 重复使用,可以达到无间断的滞空效果。



シュートポルカ

踹飞敌人后,再用双小剑进行二连斩。横向 判定虽小、但纵向和上方判定优秀、很适合作为 空中连击的起手技、同时安装3个、就可以轻松 地在空中连打了(一直往上升)。



マイルドラプソディ

4HIT的全方位旋转攻击,由于范围广,地上 攻击期间还可以任意方向移动,因此是地面攻击 的主力技能(空中的话则是原地滞空攻击)。另 外消耗PP较少,配合普通攻击交互使用,对中型 以及大型敌人可以起到很有效的持续输出。



ダークスケルツォ

左→右→两手、依次把双小剑向前方投掷, 最后武器回来的同时把命中的小型怪物向使用者方 向浮空拉过来的攻击。攻击范围广、不过由于拉怪 距离固定, 太远可能之后够不到, 太近又可能从身 边飞过, 玩家要判断好使用距离。另外投掷期间可 以改变方向、灵活调整角度可以让范围更广。



スケアフーガ

刺击敌人后踢腿挑起,之后再往下方刺击。 对浮空的敌人时,最后的下方刺击可以强制倒 地, 怪物倒地时有一定的范围伤害判定。假如不 能够浮空的敌人依然用光球代替。对弱点在上方 的一些BOSS也颇有用途。整体威力不算太高,但 PP消耗较高。



シンフォニックドライブ

跳起后前冲使出二段踢。第一击突进后, 第 二击借反作用力往回跳并吹飞敌人。可以快速接 近敌人。和同样作为接近技的レイジングワルツ 相比,对上方的追击能力略差,更适合对地面目 标组合连技使用。对BOSS时由于不会吹飞,所以 第二击跳开后可以立即用特殊武器动作"旋转" 以取消硬直, 再继续使用。



オウルケストラ-

地面连斩3HIT后将敌人挑上半空,再往下刺 击。地面使用会慢慢移动,期间可以控制方向。 空中则原地滞空连斩。攻击动作略长、偏向空中 原地输出和地面清兵使用。



クイックマーチ

上钩腿将敌人浮空后,再一个上钩斩,动作 时间很短、是不错的原始输出手段、而且带跳跃 特性,配合普通攻击回复PP,可以长时间滞空。 因此相对地更适合对BOSS用、由于左右判定不 大. 对杂兵基本用不上。

双头剑

ダブルセイバー

台南 不过程 医毛类 文化,为"风器",南于广中南州、支大门分校土的多溪市体,无控制领船(1. 是18085 部有产指等于规约 (18)、风器均匀体设产等设有均。而格均均 (1)、行为有等权政策的、重议从无关院约 江江内集人也多少安。 有了护徒作的礼籍



トルネードダンス

像龙卷风一样旋转身体向前方突进, 突进期 间可以自由转换方向。突进期间全身都有多段攻 击判定, 在敌群中使用相当威猛, 而对单也可以 快速接近敌人, 相当实用。



プェイクキャプチャ

先突刺敌人, 然后背对敌人将其斩上半空, 再砸落地面。注意和其他投掷型PA技能不同,对 无法投掷的敌人, 不会用光球代替, 初段的刺击 之后就会结束动作,使得实用性略低。



シザ-エッジ

将敌人挑空后进行4连击。初始的挑空攻击 威力最大,起动速度快,较容易上手。不过由于 -开始就是挑空,体型较小的敌人有可能无法完 全完成连招。



🐼 ランブリングム-ン

旋转双头剑进行多段攻击后,最后一击强力 的倒地攻击。攻击判定遍布全身,出招很快,虽 然范围并不大, 但对付敌群同样胜任。旋转期间 可以移动一定距离以调整方向。



イリュージョンレイヴ

多段连斩, 单发攻击力高, 但由于攻击次 数分散,且动作时间也长,整体效率并不是非常 好。对群效果不错,但注意最后一击带击倒属性 且期间无法通过回避取消。空中使用可以达到长 时间滞空。







向前方投掷贯通属性的旋转双头剑,距离固定(不蓄力约2个身位、蓄力约3个),最后双头剑返回。不蓄力的话为5HIT,蓄力的话为10HIT。此技能动作时间非常短,输出效率在全PA中也算得上是较高水平。非常适合对单或对BOSS弱点和可破坏部位进行集中攻击。但注意飞出去的双头剑与自己有一定距离,太近的话反而无法全部命中。



四连击后向后挑起,期间周围产生冲击波。 技能期间正面带格挡判定,基本上可以当作正面 无敌,是双头剑难得的攻守兼备技能。攻击期间 可以用特殊武器动作来取消硬直,但不能用回 避来取消。攻击动作快,因此输出效率也非常不 错,因此是对BOSS常用的主力技能。

デサプライズダンク

用双头剑旋转挥斩一周(2~3HIT)后向前 方跳起,再砸向地面产生带浮空效果的冲击波。 空中的话则是原地旋转挥斩一周后垂直砸向地 面。最后一击在对付怪群的时候效果不错。

枪刃

ガシスラッシュ

エイミングショット

将光子集中变成子弹射出,可以一段蓄力的射击系技能,威力取决于射击力。飞行速度并不快,但射程很长,不过遇到移动的目标命中就不能保证里,威力一般,建议配合普通攻击后的JA使用。

スリラ-プロ-ド

伤害取决于射击力的PA技能。投出弹夹,并后跳射击引爆,对范围内敌人造成多段伤害,威力不俗。由于后跳的特性,可以用作在敌群时一击脱离。注意在引爆前辈打断的话,技能就不会产生爆炸效果,若期间使用回避来取消动作,也会停止之后的攻击判定。



エインラケーテン

将目标挑空,再向空中发射子弹追击的二段攻击。伤害属性分别为打击→射击,两段攻击均有浮空效果,用于限制浮空的敌人的效果相当不错,也能有效打断部分敌人的动作,威力也不低,是各方面都相当实用的PA技能。



トライインパクト

以剑模式向前方三连击,第三段威力最高,伤害全部取决于打击力,动作时间短且攻击范围广,是枪刃常用的近战技能。她面使用时会一边攻击一边向前移动,空中的话则原处滞空使用。



サーペントエア

向前方旋转斩击和踢腿的6段打击技。伤害 均取决打击力。空中连续使用的话可以长时间滞 空,可以用作空中的定点射击。





レイジダンス

向前方连续刺击后,再对目标进行短距离射击。刺击伤害取决于打击力,最后的射击伤害取于决射击力。纵向判定优秀,攻击集中,且动作时间短,可以给单一目标造成大量伤害。



アディションバレット

先向前方踢腿,再向前方进行三次扇形范围的射击。踢腿伤害取决于打击力,射击伤害取决于射击力。由于射击为扇形,此技成为了枪刃玩家必备的的对群技能。射击位置受锁定目标和TPS视角影响。目前此技能在交易所售价居高不下。



スラッシュレイヴ

枪刃惟一的束缚系PA,左右高速滑行,期间 使出5连斩,最后再进行射击将敌人倒地。注意第 一击若不命中目标,后面将无法继续进行。最后 的射击伤害取决于射击力,其余取决于打击力。



大炮

支行工产价的几周分类。对,技工的大乡风间阅读参与类、对我都有为对与不同的设定。如果是工工工作证法。对100000余户子介含之份。使的大风景要生活有效大、尽管政府或为主、记证资产资格的公司、公司的设定。



ディバインランチャー

使用强力榴弹打击目标。其实就是普通大炮 攻击的强化版,威力高,范围大,同时可以使敌 人浮空,大炮最为实用的技能。不过消耗PP比较 多,同时有上弹时间。推荐攻击方法和一般攻击 相同,就是跳起来往敌群中心地面轰炸,多数配 合普通攻击一同使用。



クラッカ-バレット

发射特殊的榴弹,命中敌人后会受到连续的爆破伤害。命中敌人后会对敌人造成多段伤害,效果类似《MHP3》的斩裂弹,由于多段效果,较容易对敌人附加武器的异常效果。不过威力并不高,主要借助连续爆破造成敌人的硬直,来限制中小型敌人的行动。



コンセントレイトワン

向目标进行三连榴弹。威力和普通攻击相同,消耗PP比较少,威力一般。相比普通攻击的三连发,该PA速度更快,同时空中使用有较长的滞空效果。注意三连发期间无法用回避来取消动作。



ゼロディスタンス

前冲一段小距离后进行零距离的轰炸,攻击带吹飞特性,威力不算高。注意爆炸虽然有一定范围,但判定只在前方,如果前冲时怪物位于炮口正左右或后面,都可能会无法命中。好看但实用性平平的PA技能。



クラスターバレット

向上方发射一枚母弹,爆裂后往下方进行 范围的轰炸。有上弹动作,爆炸范围大,威力 比ディバインランチャ- 还要高,但由于射程不 远,玩家要估算好爆炸的落点来使用。





🎉 ロデオドライブ

大炮最为实用的移动突击技能,角色会骑 上大炮上,然后向前方飞行一段距离,最后旋转 降落。飞行期间受到攻击不硬直,全程带攻击判 定, 而且威力很高, 最后的旋转可以对该位置的 敌人造成3~4倍伤害、合理地判定距离使用、有 着秒杀敌群的效果。飞行速度很快,在旋转前用 回避取消并继续使用的话,可以当跑路技能。



フェイクシルエット

上弹动作后,发射缓缓的炮弹,炮弹飞行一 段距离,或遇到障碍就会爆炸,并出现灰色的 气球人。气球人可以吸引怪物仇恨,同时有阻

挡效果,玩家可以利用它来抵挡敌人一些不带 贯通特性的飞行道具。气球人一定时间后就会 爆炸、对周围敌人造成伤害、且范围颇大。属 于诱导型辅助技能,在如结晶守卫任务中可以 起到很好的吸引效果。总的来说是"不太强、 也不太容易用、没有也没关系、有些场面会十 分方便"的技能。



グレイジ-スマッシュ

如同高尔夫一样甩大炮、将敌人击飞的PA技 能。被击飞的敌人落地时会造成二次伤害,同时 击飞期间也会对碰到的敌人造成伤害。攻击判定 很短, 是纯近战技能。攻击速度也不算快。由于 是打击属性技能,要在实战中有所表现、副职业 最好选择HU或者FI使用,才能发挥它的价值。

アサルトレイフル

少岭有石头,为进生作为,把了公司在七十四天等点发达之一出,并且进出3、3工后有上部动作。 初北PA技工、市場的など、自己では合理で設定的活化は(ライ クベントン 、自己BONN可及でル い、たき等をいった。 比集をおおも竹ってもつだれ



ピアッシングシェル

装备具有传统性的弹药进行射击。发动时 有填装动作,可以贯通直线内的多名敌人,但是 由于横向判定不大,因此不能指望它对群,射出 的贯通但遇到墙壁、地面会再次产生一次攻击判 定, 因此跳起向地面目标射击时, 命中+碰地面 会造成2次伤害。



グレネードシェル

填装榴弹后进行发射,对爆炸范围内多个敌 人造成伤害。发动时有填装动作、射出的榴弹接 触到目标或障碍物就会爆炸,造成范围伤害,攻 击形式和大炮相似, 对群威力还可以, 最重要的 是此PA技能带倒她效果,可以起到一定的牵制作 用。不建议对空使用、会经常打空。



ディフュ-ズシェル

填装霰弹后一发攻击多个目标。威力颇高 的范围攻击,不过射程很短,一般只能靠近使 用。有填装动作、射出的子弹同时带贯通和倒 地效果, 若针对BOSS使用, 有时候可以攻击多 个部位。

ワンポイント

集中一点进行连射,简单暴力的对点攻击。 有填装动作,填装后进行快速的12连射,注意和 普通射击一样,移动使用会导致命中率大幅下 降。空中使用具有很好的滞空效果,但注意发射 时无法利用回避取消动作。



ホーミングエミッション

锁定目标之后发射多发蓝色的跟踪弹, 跟踪 弹带倒地效果,命中率高。瞄准时可以锁定多个 目标或单目标的多个部位。目标越多、综合伤害 自然越显著。不过弹道若过偏可能会射失。借助 其倒地效果, 用来对付空中的敌人也颇为有效。



スニークシューター

威力在步枪系PA中属于最高级别。匍匐前 进之后进行狙击、按住技能键不放的话会不断匍 匐前进,直接放手才开枪(不过基本都是一点就 放,直接蹲着发射)。有着射速快、威力高的特 点、常配合脆化后使用、注意射击点较低、留意 前方有没有岩石之类的地形。



グローリーレイン

向天连射后, 子弹在自身周围如下雨般从空 中落下。落下范围一般, 半径约2~3个身位, 但 子弹密集,一般全中可以有10HIT左右的伤害,每 1HIT伤害跟普通射击差不多, 比较适合攻击密集 的敌人、但整体威力不算太高。



インパクトスライダー

一边向前方滑行一边4连射击,最后在地面 扫腿。移动与攻击兼备的技能。不过注意移动 距离固定,如果不掌握好与敌人的距离、会直 接从敌人身上滑过、另外扫腿期间无法按回避 取消动作。

双机枪

起源的对应证。中国对方成员、各价"发光手"。EmplateLit双对在BOAA成员为主意的一位 手提一行 人名菲特萨 一笔:""至行"对","有有'父父有无族'的词,并且为汉汉(1)双位一切的[[[[汉]]] 2、 大加河州(1) 目的生育的为一水进步风景作品表示的方面为主,然在战争中是多体的。另外双线平行 天,色月的是海波光、周、风景 与为上常生。《春秋代初光记》一周有《高州的格景》篇:"且是暂均答议 的物物,只要为食之(1964年)(是有)(1)。 人名斯奇洛斯图查》, 在双达门,从在公司等



エリアルシューティング

以强力的踢腿将敌人踢上半空。蓄力后会追 加上升攻击。蓄力攻击威力很强,地面使用对目 标进行一段前冲再挑起, 若已经非常接近目标, 则会直接挑起;空中使用会原地挑起,蓄力使用 可追加上升攻击,角色会跳得非常高。消耗PP十 分少, 作为起手技十分合适。



メシアタイム

在慢动作的世界中挥舞双枪,问题是慢动作的 只有发动的玩家以及子弹,其他周围的事物是一样 速度的……先向前方飞身挑起连射,之后旋转全方 位射击, 期间子弹带贯通性。旋转时不断连按可以 增加子弹的数量,否则威力会变得很低。慢动作期 间全身无敌、但起手最初以及旋转前并非无敌。



リバ-スタップ

倒立后180度打开双腿并旋转踢向周围(也

就是春丽那招……),对周围判定范围不错,适 合在敌群中使用。注意动作结束后是浮空状态, 使用其他PA技能时要注意特性。另外攻击附带-定几率的眩晕状态。



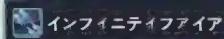
サテライトエイム

深蹲后向上方发射两枪。射程非常近,需要 贴近敌人才能够命中, 两枪都带浮空属性, 被 击中的敌人会打飞。地面的话枪口朝天,空中 的话则朝正面(但判定相同)。由于动作时间 短,连射的效率相当不错。主要难点在其攻击 距离, 毕竟对GU来说, 如此接近攻击还是有· 定风险的。



バレットスコール

跳起向下使出扫腿后, 在空中往正下方进行 旋转连射,连打可以增加连射次数,从而提高伤 害。必须近身使用, 否则难以命中。对单一目标 伤害很高, 但由于动作时间也长, 算起来效率其 实并不高,而且正下方的攻击范围较为狭窄,比 较难上手。另外由于攻击次数很多,很适合附加 异常状态的武器使用。另外注意技能结束后角色 为空中状态、注意连接PA技能的空中特性。



一边移动一边射出无数子弹,连打可以增加 射击次数。一定时间内进行5次两连射,最后再4 连重击。重击期间无法移动,重击有一定攻击范 围;连射期间通过连打可以增加到6连射,即最 高36HIT。玩家可以锁定怪物或BOSS弱点后一边 移动一边持续输出, 威力和命中都很高, 就是连 射比较累人而已。但总得来说,依然是双枪最佳 的持续输出技。

デッドアプローチ

向前方突进背靠攻击,可以缩短与敌人的距 离、攻击带吹飞效果、注意不要影响到队友的输 出。吹飞的敌人若碰到墙壁等障碍,可能会弹回 来。 地面使用会受地形影响,例如高位往低位撞 就会中断,空中则没有这一问题。

📞 エルダ-リベリオン

连续9连重击、最后的3连击威力最高且射 程远,带浮空且有一定攻击范围。可以随时调整 射击方向, 技能时间不长, 威力高, 是双机枪的 常备爆发输出技能。注意期间无法用回避取消行 动,但特殊武器动作的翻滚却可以。地面使用会 一边开枪一边慢慢前进,空中则为定点射击。

长杖/短杖/导具

ロットルウォントルタリス

...こ件、質け方法できる。但由了他们和支有以後的、 それぞうへーしにす

有形式块 (EO) 15 图形器。对某关数看是为自由达力,然为以来人为主要设施并完的EO,算杖可 以传染化国友好的液本均衡加速。 埃克蒂一种种介绍尼、超级铁铁铁铁电压性不论证券选择的地国美 中心。因为关键之意义之行为主义的工力的是即的手支

一种状态是11的左对流畅、最大基础法产为地不上的技、但是电压与了效益、历史自常效益为方面 宣与马杰、斯州中部队、在上方式以等为经验上有位的、并且可以等为1、自发应、主要表现关注处利益 111 = 中, · - + 3/ 4 1 4

一条关系表达 中东政治 (10) [E] 适图的代替,是大的约束是并通政治不停上不同的手声射出。 于以当中企画并由或智使用、 万元号记、 机多即位设有PP、 无手以际功等还质由车比较安全订仓与户 击败人,以回及PP。另外,片手具自出后,把紧紧在禁门大的使用原法,原法并不尽人说火力引起支 出,乃是个基乎来。一些以自身分为2的合法。将用个基乎多发出,可以与中国为范围。法代明、上分 か便、至于不見てい、例。「決害力ない长枝で



火系法术



フォイエ

初级的火系法术,将光子转换成热量,以火球 的形式射出。直线形的攻击、基本是用于攻击单个 目标,但若敌人被拉到在一条直线上,可以开启 TPS模式准星外发射,这时可以贯通多个敌人。



ギ・フォイエ

中级的火系法术。由光子引发火焰,并且在 自己周围产生火焰漩涡。以施放者为中心向周围 发出扩散的火焰,未蓄力时为2HIT,蓄力后为 3HIT。由于有多段判定,可以对包围自己的敌 人造成多次硬直,而且攻击范围较广,包括上 下方向, 所以跳起来使用时, 还可以攻击到一般 BOSS的高处弱点。



ラ・フォイエ

中级的火系法术,对目标位置的光子收缩再引 爆。对目标地点造成爆炸伤害,目标位置存在多个 敌人时很好用。也可以用于攻击敌人的弱点部位。 不像フォイエ、该法术没有弹道、而且爆炸是从锁 定位置起爆的,因此只要锁定了就必定命中,哪怕 前面有面墙。



サ・フォイエ

中级的火系法术,由光子互相干涉产生,发 出火焰波浪。向前方发出扇形的火焰波,非蓄力 1HIT, 蓄力则3HIT, 多用于攻击前方敌群, 不过实 际使用情况并不多。另外导具远距离发动时,扇形 方向以玩家锁定的目标方向决定。



シフタ

初级火系法术。以施放者为中心,一定时间内 提升范围内所有玩家的攻击力、法击力以及射击 力。非蓄力2次特效、蓄力4次特效,每次特效持续 15秒,效果时间不超过60秒。上升的数值受技能等 级以及角色攻击三围影响。例如Lv1的提升威力为 180, 那么提升效果为原来角色攻击力的18%, 如 此类推。

冰系法术



11-9

初级冰系法术,以光子为媒介冷却大气,产生 直线前进的冰锥。

向前方沿着地面向目标直线前进, 会随地形变 化而上下起伏。由于是地面行走的法术, 因此很难 命中空中的敌人。威力一般,在TPS模式下可以对 直线上的多个敌人进行贯穿攻击。

ギ・バータ

中级冰系法术。用光子将前方大气急速冷却、 并射出细小的冰箭。攻击范围为前方扇形,蓄力和 非蓄力均为3HIT(伤害自然不一样)。射程较短, 多用于对付前方复数敌人以及大型怪物。



ラ・パータ

中级冰系法术。以光子作为媒介干涉大气。自 身周围卷起冰雪的风暴。自身圆形的冰属性攻击。 蓄力与否均为4HIT。实际的攻击范围并没有来得要 广,另外相对其他冰法术。更容易使敌人进入冰冻



サ・バータ

中级冰系法术。操纵光子影响大气压,对目标 地点落下冰柱。可以对目标附近的敌人造成伤害, 虽然没有弹道, 但不可以跨越障碍物进行攻击。非 蓄力攻击1HIT、蓄力3HIT,冰柱有一小段生成时 间, 若敌人在高速移动, 有可能不命中, 攻击可以 打断小型敌人的动作。全中威力高, 但蓄力时间较 长、持续输出效率也因此不是很高。

デバンド

初级冰系法术,防御BUFF。将光子活性化, 制作一个区域来提升防御力。以施放者为中心,一 定时间内提升范围内所有玩家的打击防御、法击防 御以及射击防御。非蓄力2次特效、蓄力4次特效、 每次特效持续15秒,效果时间不超过60秒。上升的 数值受技能等级以及角色防御三围影响。例如Lv1 的提升威力为180,那么提升的效果为原来角色防 御力的18%,如此类推。

电系法术



メソンデ

初级电系法术。激活光子产生放电现象,向任 意位置的敌人落雷。雷击会直接从敌人目标头上落 下,速度非常快,同时靠近目标的敌人也会同时受 到伤害,不过范围很小。虽然没有弹道,但依然无 法隔住障碍使用。若点满职业技能中的"雷系PP抑 制(ボルトテックPPセイブ)",会成为最省PP的 法术,是目前版本玩家下最常用的初级法术。



メ ギ・ゾンデ

中级电系法术。激活光子向目标发射电击束。 电击带扩散效果,会跳跃连锁到其他附近目标,造 成复数伤害。射程一般, 跳跃距离还不错, 可以用 于攻击前方敌群。由于消耗PP较多,对单时不建议 使用,会显得很浪费。



ラ・ゾンデ

中级电系法术。激发光子生成电球、然后向下 方扩散放电,对下方敌人造成攻击。原地使用范围 不大,建议跳起来使用。另外用导具射上较高的位 置,可以进一步增加电击的范围。



サ・ゾンデ

中级电系法术。激发光子制造一个可以附着在 敌人身上的电球,其后受到电系法术就会激活,发 出持续的电击。该法术有一定使用技巧, 发射电球 集中敌人后, 需要用电系法术再次命中目标才能激 活电球、附着在敌人身上的电球激活后就会持续放 电,非蓄力下2HIT。蓄力后4HIT。放电期间也会 对靠近的敌人造成伤害。多配合ゾンデ激活使用, 笔者觉得此技能最有用的地方, 就是对付当前版 本紧急任务的大BOSS"黑暗佛",即使其远离玩 家,激活后也能给予它持续伤害,从而使其陷入感 电状态。



サ・ゾンデ

初级电系法术,将周围敌人吸附到一点上。以 自身为中心向周围发出强力的吸附力场, 蓄力后效 果更显著,被吸的怪物会集中在施法者或施法导具 的中心,这时若有电系法术出现在力场范围,就会 诱发持续的电击效果,非蓄力1HIT,蓄力4HIT。此 技能的激活方式与サ・ゾンデ差不多, 但最大的优 点是可以将怪聚集在一起,配合ゾンデ可以全体一 同命中,同时也为队友制造攻击机会,一口气秒掉 敌群。不过要注意怪物的攻击时机, 若好几只怪被 吸过来瞬间一起攻击自己、运气不好可能会直接被 秒。用导具的话则安全一点。

风系法术



初级风系法术。制造镰刀状的光子,向目标飞 去。非蓄力1把镰刀,蓄力3把。带贯通特性的镰 刀飞出去一段距离后,会往施法者返回。消耗PP 不多,蓄力时间也短,三把镰刀飞出后呈扇状范 围,攻击范围非常广,加上来回都有攻击判定,非 常好用。近距离对敌人使用威力集中。另外此法术 还有一个特性: 若施法者跳起躲开了镰刀的收回, 会从背后往回飞, 玩家可以反复跳起回避, 最多 可以让镰刀重复往返约7次。但注意镰刀遇到石 头、墙壁等障碍会消失, 因此要在空旷的场景使 用才能发挥它的优点,同时也十分适合对存在多 个部位判定的BOSS使用,不过如此一来就很难 集中攻击可破坏部位。另外此技能也是森林场景 中的割草神技。



ギ・ザン

中级风系法术。利用光子影响气压,在施法者 周围产生旋风。旋风以自己为中心、非蓄力1HIT。 蓄力5HIT、其中蓄力时威力最高是第5HIT。其PP 消耗是全法术中最少的, 而且蓄力时间也短, 不过 攻击范围不大, 合理使用也可以近距离、或借助导 具中距离持续输出。



ラ・ザン

中级风系法术。控制目标周围的气压,产生龙 卷风进行攻击。非蓄力1HIT,蓄力5HIT,全法术中 带吹飞特性,但范围也很小,多用于牵制敌人。

サ・ザン

中级风系法术。向前方产生一个可以吸引周围 敌人的龙卷风。和ラ・ザン一样、会在锁定目标的 脚底产生龙卷风,非蓄力1HIT,蓄力3HIT。旋风带 吸引怪物的效果, 但范围并不大。



ナ・ザン

上级风属性法术, 压缩风向施法者前方放出。 非蓄力下射程和枪刃等近战武器相当, 蓄力后稍微 远一点点。附带吹飞效果。射程是近战武器级别, 因此对于中远距离攻击的法师系职业法术。使用的 机会甚少。

光系法术

ま グランツ

初级光系法术。将光子化作光之箭从空中射向 目标。发动时会从目标上方出现光箭,然后聚集射 向敌人。非蓄力1HIT、蓄力后6HIT。HIT数多,硬 直效果优秀,全中威力也不错。



ギ・グランツ

中级光系法术。将光子化作光之剑斩向敌人。以 施法者为中心,用光剑绕圈扫斩,非蓄力1HIT,蓄力 5HIT, 近距离对群时十分适用, 攻击范围也大。



ラ・グランツ

中级光系法术。将光子化作光之枪向前方射 出。发动后目标上前方出现七色光, 然后光枪插向 对方,非蓄力1HIT,蓄力5HIT。威力虽高,但射程 距离很短,如果光之枪出现期间敌人走开,可能会 打偏。



回复法术, 利用光子促进新陈代谢, 回复失去的 体力。以自己中心的群体治疗技能。非蓄力下2HIT, 蓄力5HIT,每一HIT回复一定量的HP。几乎是所有法 系职业必定安装在快捷或技能栏上的法术。



マンティ

异常状态治疗法术,利用光子净化异常状态。 和レスター样、以施法者为中心、对圆形范围内的 角色消除异常状态。非蓄力时只针对自己, 蓄力后 对范围内角色生效。

暗系法术



(ベメギド

初级暗系法术。凝聚光子向目标射出,会追踪 目标,接触时发生爆炸。威力不错的追踪法术,爆 炸时对范围内敌人都能够造成伤害(尽管范围不算 大)。注意追踪期间若接触地形场景同样会爆炸。 缺点是飞行速度太慢。



ギ・メギド

中级暗系法术。从目标上方聚集光子攻击目 标。类似冰系的サ・バータ。从目标头上射出暗光 柱,非蓄力1HIT,蓄力3HIT。威力较高,但对移动 中的敌人有时候不能够全中。



ラ・メギド

中级暗系法术。往施法者周围凝聚光子产生下 落的黑光球。以施法者身处位置为攻击范围的多段 法术,全中威力高,而且HIT数很高,很容易使目 标中毒。但判定并不大,多用于聚集的敌群。



サ・メギド

中级暗系法术。发出三个追踪的光子块攻击目 标。黑色的光子块以三叉方向射出,而后再往目标 位置集中攻击。蓄力时威力较高, 由于法术的轨 迹, 多用于远距离攻击。



メギバース

初级暗系法术。用聚集的光子创造一个有利于 我方的领域。紫色范围内, 我方对敌人造成伤害 时, 其1/4伤害转化为我方本身的HP, 敌人无需在 领域内。蓄力后范围更广,不过一般来说,有光系 的レスタ足矣。

玛古篇



在 人门道 平线们已经介绍了场古的具体作用和 获得方式 解戏中通过消费道具 "マグチケ" 多获 得一只玛吉,一名玩家最多可以持有16只玛吉,但是在 未进行AC消费的情况了。每位玩家只能拥有一只一国 此如何把这只玛吉培育得适合自己当前职业,是非常重 要前。这部分会为大家介绍玛古的成长形式,近化新的 光子爆发种类,以及不周职业的培育方针,希望玩家都 能培育出述合自己的玛吉。

玛古培育界面

培育玛古的方法其实很简单,就是喂东西,打 开主目录中的"アイテムバック→マグ"后便是玛 古的功能界面。



- 1.玛古名与等级
- 2.光子爆发类型
- 3.能量(饥饿度)
- 4.支援能力数值,装备后该数值会直接叠加到角色能力上
- 5.自动攻击种类
- 6.支援动作

		_	
571 -t- t	七人	4유 8	ı
4.0	E 😙	1W 0	

一 日 1日 マ 加 の	
选	Steet
アイテム与える	喂食物品
デバイスを使う	使用疫苗
装备する/装备を外す	装备该玛古
トリガ-アクション优先度	选择支援技能优先度
アクション确认	查看该玛古光子爆发、攻击与支援技能的
	详细描述

如何培育玛古

培育玛古的方法无非就是喂道具, 玛古喜欢吃各种道具, 不论药品、家具、光盘、武器、防具都能饱吃一顿。根据喂食的物品种类不同, 提升玛古能力的方向也会不一样, 因此什么职业该为培育出怎样属性支援的玛古, 该喂什么, 就是我们需要研究的地方。

玛古的等级与进化

玛古目前的等级上限为150级,形态分为3个阶段: 1~29级 *30~99级 *100级~150级。30级和100级时时会分别进化1次。因此支援能力最多可以达到150点。注意30级和100级是进化的关键点,因为会直接影响学习的支援技能。另外在第二阶段中,根据玛古数值的变化,会向同阶段的其他玛古形态变化;而第三阶段根据数值的变化,会向同一阶段且为同一系的玛古形态变化,两个阶段的变化均为每5级判定一次。具体进化条件各位可以参考下面的进化一览。

LVI =

LV30 00

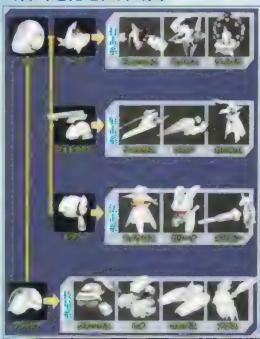
LV100 -

第二阶程

第二阶段

第三阶段

玛古的进化过程简易图



玛古进位	上一览					
75.	中首有	August a	- Jul	state to the	- Jane	Cally Co. April
第一形态	マグ	_	-	支援/HP回复A	-	-
	ライラ		打击系	支援/HP回复J		打击系 > 按量\射击系\法击系
第二形态	フォルナクス	マグ	射击系	支援/能力上升J	**	射击系 > 技量\打击系\法击系
师—邢础	レプス	149	法击系	支援/PP回复J		法击系 > 技量\打击系\射击系
	アントリア		技量系	支援/状态异常A		技量 > 打击系\射击系\法击系
	ドルフィヌス			支援/无敌 A		打击系 > 技量+(射击系\法击系)
	キグナス	ライラ	打击系	支援/PP回复H		技量+射击系>打击系
	ライブラ			支援/能力上升H		技量+法击系 > 打击系
	ケフェウス		射击系	支援/无敌A		射击系 > 技量 + (打击系\法击系)
	ツカナ	フォルナクス		支援/能力上升B		技量+打击系>射击系
	カエルム			支援/PP回复B		技量+法击系>射击系
第三形态	モノケロス			支援/无敌A		法击系>技量+(打击系》射击系)
	カリーナ	レプス	法击系	支援/能力上升H		技量+打击系 > 法击系
	オリオン			支援/PP回复H		技量+射击系>法击系
	クルックス			支援/复活A		技量>打击系\射击系\法击系
	レオ	アントリア	技量系	支援/能力上升E		打击系>技量
	コルブス	175.17	双重示	支援/PP回复E		射击系>技量
	アプス			支援/无敌 A		法击系>技量

玛古进化细胞(进化デバイス)

游戏中使用玛古进化细胞,可以使玛古强制改变形态,不过本身的能力并不会改变,这些形态一般都比较好看……只是大部分都离不开AC抽奖,此外还有部分是游戏实体版或各种产品的特典。











什么职业适合哪种类型的玛古?

第一只玛古往往是最重要的,其实6种职业的通用培育方法都是一样的,虽然这并不是惟一,但无疑是最常见的选择。基本原理:对应职业的伤害攻击力支援+少量技量支援,一般技量支援不高于30,其余均配到对应攻击力上。

HU、FI适合的玛古。打击支援为主

战士系职业,使用的玛古当然是以提升打击 支援为主,想象150打击支援=150打击力,全加 到角色身上是多么威武的事情,不过这里建议适 当增加技量支援,可以让伤害更平稳一些。

RA、GU适合的玛古≈射击支援为主

和HU、FI的道理一样,RA、GU的培育玛古方式是以射击支援为主,技量支为辅。

FO、TE适合的玛古《法击支援为主

对于笔者而言,FO、TE其实更适合全法击支援,以最大化伤害输出为主,不过这只是个人意见,适当增加技量也是可以的。

全光子爆发效果一览

玛古30级之后,成长为第二阶段的同时,也会学得变身成幻兽形态的超必杀技光子爆发(フォトンブラスト,简称PB)。可以给予敌人大量伤害,而根据幻兽可以分为P(プロイ)、I(イメラ)、N

(ニフタ)三种类型,即使相同的幻兽,根据不同类型攻击方式也各有不同。达到30级后只能学习P类、而达到100之后会根据成长形态而分别向三种系统的PB演变。另外使用相应的エクスキューブ前往エクスキューブ交换商店,可以换到更改玛古必杀的疫苗(デバイス)道具。

名称	plan.	类型	说明	备 注
		P	变成独角兽。聚集光子向目标攻击,并来回往返	伤害取决打击力,连锁时往返次数增加
ヘリ クス		ı	变成独角兽。瞬移到敌人前面,向周围发出强力电击	伤害取决打击力,连锁时攻击次数增加
		N	变成独角兽。用角向敌人冲撞的同时进行践踏	伤害取决打击力,连锁时攻击次数增加
	WW.	Р	变成堡垒。向前方范围连续发射炮弹	伤害取决射击力,连锁时发射次数增加
アイアス		1	变成堡垒。从头部发射导弹,向目标周围降下弹雨	伤害取决射击力,连锁时发射次数增加
		N	变成堡垒。飞散出具有意志的导弹追踪目标。	伤害取决射击力,连锁时攻击次数增加
		Р	变成魅惑之鱼。收集大气中的光子,一定时间内大幅提高玩家的PP恢复速度。	无伤害,性能不依存角色能力。连锁时回复范围增加,对周围玩家的 效果增强,效果时间延长。
ケートス		ı	变成魅惑之鱼。凝聚光子向前方发射光束炮击	伤害取决法击力,连锁时照射时间增加,根据连锁数目会往返
		N	变成魅惑之鱼。在空中游泳,同时对周围发起多次雷击	伤害取决法击力,连锁时落雷持续时间延长
		Р	变成六臂修罗。使用多只手对目标进行连续攻击	伤害取决打击力,连锁时攻击次鼓增加
ユリ ウス		1	变成六臂修罗。对敌人使用尖锐的突刺向下打击	伤害取决射击力,朝3个目标进行3发的多段够高级,连锁是攻击目标 数量增加
		N	变成六臂修罗。对周围目标放出超重力场,最后收缩并 爆炸	伤害取决法击力,连锁时置力球扩大,时间延长

支援技能一览

玛古随着第二阶段和第三阶段的进化,会学得支援技能,这些技能会为玩家在战斗过程中提供各种帮助。一只玛古最多能学习5个支援技能,学习之

后无法删除,但可以使用相关的疫苗道具(デバイス)对学得的支援技能进行任意覆盖。以下是游戏中出现的支援技能,部分无法通过进化学得的支援技能,可以通过FUN抽奖、完成突发事件、以及光子结晶交换店的方式获得支援技能的学习疫苗,进行学习。

名称	说明
支援/HP回复A	体力低下进行回复支援、发动率高,回复量低
支援/HP回复B	体力低下进行回复支援,发动率普通,回复量低
支援/HP回复J	一定时间间隔进行回复支援,间隔短,回复量少
支援/HP回复K	一定时间间隔进行回复支援,间隔短,回复量少
支援/能力上升A	地图更改时进行能力上升支援。发动率低,间隔短
支援/能力上升B	地图更改时进行能力上升支援。发动率普通,间隔一般
支援/能力上升E	光子槽蓄满时进行能力上升支援。间隔一般
支援/能力上升G	突发事件时进行能力上升支援。发动率低,间隔短
支援/能力上升H	突发事件时进行能力上升支援。发动率普通,间隔一般
支援/能力上升K	一定时间间隔进行能力上升支援。间隔一般
支援/能力上升J	一定时间间隔进行能力上升支援。间隔长
支援/PP回复J	一定时间间隔进行PP回复速度上升支援。间隔短,效果时间短
支援/PP回复A	地图更改时进行PP回复速度上升支援。发动率高,效果时间短
支援/PP回复B	地图更改时进行PP回复速度上升支援 发动率普通,效果时间一般
支援/PP回复H	突发事件时进行PP回复速度上升支援。发动率普通。效果时间一般
支援/PP回复E	光子槽蓄满时PP回复速度上升支援。效果时间一般
支援/状态异常A	陷入异常状态时进行异常回复支援。发动率低,间隔短
支援/状态异常B	陷入异常状态时进行异常回复支援。发动率普通,间普通
支援/无敌A	光子槽蓄满时进行无敌状态支援,效果时间短
支援/复活A	战斗不能使进行复活支援,发动率非常低
生产/HP回复系	一定时间间隔生产モノメイト等HP回复系消耗类道具
生产/范围系	一定时间间隔生产ソルアトマイザ-等范围消耗类道具

各类物品喂食玛古的成长效果一览

这部分对于培育玛古来说是最重要的,由于 喂食不同的物品道具对玛古的成长各有不同,因此 要培育出攻击力特别高,而其他能力并没有提升的 纯攻击支援玛古,期间玩家要避免喂错道具。同时 由于喂食物品时上升的能力往往不止一个,例如喂食打击武器时,不仅会提高打击支援,还会提高技量支援,那么就需要定时喂食家具类道具,以降低技量支援的成长。这里会列出不同类型道具对各支援数值的升降影响,以及三种攻击系玛古的育成方法、提供玩家参考。注意玛古并不吃7星或以上的物品嘅

系统	物品名/种类	打击支援	射击支援	法击支援	技量支援	打击防御支援	射击防御支援	法击防御支
	打击武器	中 大	_	-	小、中十	中·大。	_	-
武器	射击武器	-	中~大↑		小中十	_	中 大,	-
	法击武器	-	-	中 - 大1	小。中下	_	-	中一大。
	リア	-	-	-	小。中十	_	-	中一大「
防具	7-4	_	-	_	小、中十	-	中~大	-
例果	レツグ	-	-	-	小。中十	中~大	-	-
	サブ	-	-	-	中一大。	小、中十	小~中1	小一中十
	モノメイト	//× *	-	-	小.	小	-	-
	ディメイト	-	小工	-	中.	_	小 *	-
	トリメイト/シフタライド/デバンライド			小 ,	中,	-	-	/Jv *
	ソルアトマイザ-	小士	451	小,	7Jy *	-	_	-
	スタ-アトマイザ-	15	小	/Jv 1	大.	-	-	-
tole abort alic.	ム-ンアトマイザ-	-	-	-	大、	-	-	-
消耗类	光盘	-	_	_	大 ,	//s ,	小.	小.
	2星家居	-	大,	-	大、	-	小工	
	3星家居	-	-	大,	大,	-	-	W.
	4星家居	小 ↑	-	-	大,	大,	-	-
	5星家居	-	//× *	-	大.	_	大.	-
	6星家居	_	-	小工	大.	_		大.
	フードデバイス/打击	特大	-	-	-	-	-	-
	フードデバイス/射击		特大	-	-	-	-	-
	フ-ドデバイス/法击	-	-	特大 1	-	-	-	_
	フードデバイス/技量	-	-	-	特大「	-	-	-
	フードデバイス/打击防御	-	-	-	-	特大「	-	-
	フ-ドデバイス/射击防御	_	-	-	_	-	特大	_
企 业	フ-ドデバイス/法击防御	_	-	-	-	-	-	特大
疫苗	ダウンデバイス/打击	特大 .	-	-	-	-	-	-
	ダウンデバイス/射击	-	特大.	_	-	-	_	-
	ダウンデバイス/法击	-	-	特大↓	_	_	-	_
	ダウンデバイス/技量	-	-	-	特大.	_	-	-
	ダウンデバイス/打击防御	-	-	-	-	特大,	-	-
	ダウンデバイス/射击防御	-	-	-	-	-	特大。	-
	ダウンデバイス/法击防御	-	_	-	-	_	_	特大.

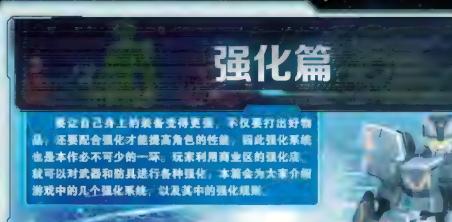
三种攻击系玛占的育成方法

打击型	不断喂食打击武器(星数越多越好),再以4星家具调整
	技靈
射击型	不断喂食射击武器(星数越多越好),再以5星家具调整
	技量
法击型	不断喂食法击武器(星数越多越好),再以6星家具调整
	技 服









物品強化(アイテム強化)

物品强化是最基础的强化形式,对象为武器以及防具。强化时需要消耗相应数量的强化石(グラインダー)和MST,成功强化的武器或防具,其名称旁边就会出现"+1"的强化数值,这时该装备的能力就会上升,随着强化成功次数增加,后面的数值也会逐渐升高。

物品强化的注意规则:

- · 物品强化的上限为+10。
- ·根据装备的稀有等级,强化石所需要的强化石数量、成功率、强化失 败的下降数值都会有所变动。
- · 如果强化失败,最差的情况下强化数值会下降, 但武器并不会消失。
- · 装备的星数 (稀有度) 越高、后面的强化数值越大,强化失败的风险 也越高。
- ·星数越高的武器,强化所提升的能力越高。

物品强化准备画面说明



- 1.当前强化物品
- 2.强化手续费(MST)
- 3.使用的辅助道具,可以提高强化
- 國時華祖獎但美麗阿藏少的取信
- 4.强化时所需的强化石(グライン
- ダー)与MST提示
- 5.强化成功率
- 6.强化最大风险
- 7.强化前后的攻击效果修正
- 8.强化前后的能力值

属性强化

属性强化是对武器类道具的攻击属性进行强化。通过属性强化,让目标武器拥有更高的属性值,从而提高攻击时给予的伤害。进行属性强化时要消耗相应的合成器(シンセサイザー),合成器

平时只要通过打怪掉落就可以获得。由于一个人很难入手多把相同的10星武器,属性强化多用于9星以下的武器上,原因是这些武器都可以通过交易所入手,大量买入之后强化出来的50属性武器,有时候并不逊色于10星稀有的武器。

属性强化的注意规则:

- 作为强化目标的武器,若无属性将无法进行属性强化(这类大多为老版本的装备、当前版本已经不会掉落无属性的装备了)
- 目标的武器进行属性强化后,属性的种类不会受素材影响。
- ·要改变强化后的属性,必须附加属性变化系道具、这类道具可以通过 FUN抽浆以及交易所购买获得(一般都不便宜)。
- · 目标武器和豪材武器必须同名。
- · 作为素材的同名武器一次最多3个。
- ·目标武器和素材武器相同属性的话,强化时属性值+2,其他均为+1,最高属性值为50点。
- 属性强化必定成功。

物品强化准备画面说明



性質性確定目标武器 2.强化手续最(MST) 3.急難理彈的套荷式器

4.强化前后的属性以及属性值,若 附加属性变化系道具,可以使强化 胃属性发生发生

特殊能力追加

玩家可以发现游戏中不少武器和防具的详细信息下面,都有一堆名字,这些是该武器所附带的特殊能力。特殊能力强化对象包括武器和防具。利用特殊能力强化,玩家可以将其他装备作为素材,将其中的特殊能力叠加到目标的装备上。根据特殊能力的种类、武器的特殊能力数,特殊能力强化的成功率都会有很大的差别。

是特殊能力追加的基本规则:

- · 若强化武器, 含特殊能力的豪材必须为武器, 防具亦然; 最多可以使 用2个素材进行合成。
- ·作为素材的装备,其特殊能力数量必须和强化对象装备的特殊能力数 量相同、否则无法作为素材。
- ・强化失败时相应的能力以及装载该技能的孔(エクストラスロット) 就会消失。但其他成功的技能并不会受到影响。
- ·若覆盖等级为 | 的特殊能力, 成功率为100% (异常状态附加系除 外),若等级1以上,成功率会随等级上升而下降。
- ·根据追加特殊能力的种类不同、种类的多少、等级不同,其成功率也 会不一样。种类越多,等级越高,几率就越低。
- · 当前版本的PSV版《PSO2》无法通过装备界面查看各附加特殊能力 的作用、玩家需要进入主目录"システム・ゲーム内へルプ・特殊能力 辞典"中查看对应特殊能力的详细作用。

1.追加对象装备与素材选择界面说明



1.追加对象装备 2 作为要材料各 3.是否选择加入辅助物品,例如增加特殊能力强化几 医动物风寒器

4.可以追加的特殊能力列表

2.特殊能力追加选择界面

1.可以选择的特殊能 力但更新以底地車 2 当前选择的特 殊能力以及成功 塞. 画面中的原 武器特殊能力製 为1、如今再追加 一个特殊能力, 四此几事降低



3.特殊能力追加准备界面



1. 强化对象装备以及所需手续费

2.辅助物品选择(图中未选择)

3. 当前追加能力以及其成功率、若 加入提高几率的辅助物品。右边会

存在等级的特殊能力的强化特点

装备中存在" | / || / || " 等级的特殊能力,是可以通过特殊能力 追加功能来进行强化的。两个同名且相同等级的能力可以合成更高级 的能力,例如两个"パワー1"可以合成一个"パワー1",两个"パ ワー||"可以合成一个"パワー||",如此类推。如果使用两个素材进 行特殊能力追加,其中追加对象装备以及两个素材均有同名且同等级 的特殊能力,进行追加时合成更高级能力的成功率会提高。例如两个 "パワー#"合成 "パワー#"的几率为30%, 三个 "パワー#"合成 "パワ-|||" 的几率則为50%。

|美特殊能力"ミューテーション"

特殊能力"ミューテーション"的效果是提高所有的攻击力。此外 在特殊强化追加时,其有着另一种作用,若强化素材的特殊技能中混 有"ミューテーション",可以提高存在等级能力合成时的成功率。继 续以"パワ-||"举例、例如两个"パワ-||"合成"パワ-||"的成 功率为30%、若追加时混有"ミューテーション"、"パワーⅢ"的成 功率就会上升到60%。

不同情况下合成 "パワー川" 的成功率:

***	THE	11/6	《72-11台域成功率
パワー=	パワーⅡ	-	30%
パワール	パワーⅡ	パワー=	50%
パワー	パワー=	ミューテーション	60%
パワー川	パワー	パワー=	80%
任意	任意	ミューテーショント	

ソール(翼)系能力的特殊追加

游戏中特定怪物(主要是BOSS级怪物)。其掉落的装备中有可 能附带末尾为"ソール"的特殊能力,我们一般统称为魂系能力,这类 特殊能力均具有较强的增益效果。因此若获得不错的装备,一般都会

附加这类特殊能力进 🦰 一步提高能力值。注 意与一般的特殊能力 不同, 追加魂系能力 时,必须有两个包含 キャタ・ソール フレイムレジスト 同名魂的装备才能等 ヴォル・ソール 追加。另外追加魂系 特殊能力时,同时追 加个别特殊能力。去 使其合成率会上升。 为重要的参考价值,

バーン、アーム リアクト、グルームレジスト ラグネ・ソール グワナ・ソール ポイズン シグノ・ソール ミラージュ 这对于后期玩家进行 マイザー・ソール シュート 魂系特殊强化具有较 ヴォーダー・ソール ミョットレジスト、ウイ ンドレジスト 因此特意列出已知的 マルモ・ソール

スタミナ、フリーズ 魂搭配特殊技能供玩 スノウ・ソール ボデイ、アイスレジスト クォーツ・ソール テクニック、パニック

ラッピー・ソール スピリタ、ライトレジスト

ロックペア・ソール マインド、プロウレジスト

ファング・ソール パワー、ショック

孔的扩张(エクストラスロット)

孔(エクストラスロット)用于承载特殊能力。一个装备拥有 多少个特殊能力,就相当于其有多少个孔,如果要在原有基础上增加 特殊能力数、就要进行孔的扩张。其实扩张孔的方法十分简单、只要 在选择特殊能力追加时。追加比原来数量多的特殊能力即可。每一次 最多能在原有数量上增加一个孔,也就是增加一个技能数。不过注意 增加孔时,追加技能成功率会一齐下降(按照下表几率叠乘)。特殊 能力数量越多(孔越多)、增加孔时几率的降幅就越大、运气不好的 话,不排除全部技能都追加失败。而事实上一般一个装备特殊能力数 2~4个是比较合适的,往后扩张有点不现实。下面是不同能力数情况 下,扩张孔的几率参考。

	100								
1	成功率叠	80	70	60	50	45	40	35	30
	乘 (%)					55		40	30

潜在能力解放

使用潜在能力解放可以开启特定武器的潜在能 力,武器进行潜在能力解放前必须将其强化至+10, 并且消耗相应的フォロンスフィア才能够进行。潜 在能力解放的成功率为100%。不过解放潜在能力之 后, 武器的强化值就会还原为0。潜在能力一般包含 3个等级,武器解放之后,可以继续强化至+10,然 后再次解放升级。因此潜在能力解放会消耗大量的 强化石、フォロンスフィア才以及金钱(MST),除 非是特别好的武器,否则一般不建议进行潜在能力 解放。

ARKS任务篇

初期玩家主要是要完成游戏中的ARKS任务(アークスクエスト),从而才能触发自由探索任务的委托、进而进入自由探索任务以及开启新的地图场景。这部分主要为大家介绍游戏中所有ARKS任务的要求以及其中的注意事项。其中涉及BOSS的战斗方法还请参考后面的"怪物讨伐篇"。另外以下要点以NORMAL难度为准,不过除了等级差别,其他注意事项全难度基本证用。此外所有ARKS任务均可以多人组队进行。



地图探索开放基本流程

完成该星球场景的ARKS任务

接受并完成NPC "管理官コフィー" 的自由探索开 放委托

挑战并完成开放该星球的自由探索任务

接受并完成NPC"管理官コフィー"的新场景开放 委托

进入新的场景,继续挑战ARKS任务,如此循环递进

ダガン歼灭任务:森林

任务目标。适杀为办》 以获得100PT

通过击杀怪物ダガン以累计PT,每只3点,总计获得100点就会完成任务。虽然说任务要求的是击杀ダガン,其实击杀任何场景中出现的黑暗种(例如ブリアーダ、ダガンエッグ等。特点就是全身黑色),都可以获得PT。ダガン出现时数目一般比较多,而且很好战,尽量使用对群的PA技能或法术会比较有利。主要推荐前往第二层刷分数,因为是公共区域,最多可以12名玩家一起刷,这样效率会非常高。

森林ARKS任务一览

ザウ・ダン讨伐

任务目标、主杀500 × 6.

■■■ 初的 ARKS任务。 难度开分 低,既没级 BOSS级怪物。敌人攻



击也不算积极、玩家可以在这里熟悉操作。ザウ -ダン位于场景深处、注意其投石攻击即可、初 期还是挺疼的。另外还要留意旁边的跟班黄猴子 ウ-ダン。

フォンガルフ讨伐

难度和上一个任务差不多。フォンガルフ以及其跟班ガルフ攻击比较积极,玩家可以借助它 们来熟悉回避和防御的操作。

ナヴ ラッピ 捕获任务

在这里会遇上游戏中的吉祥物拉比鸟(ナヴ・ラッピー)。这里只要击倒它们。就会被自动传送(捕获)。注意它们出现一段时间后会逃跑,若超过限定数量就会导致失败。因此要尽快击杀。

1000 TO

火山洞窟ARKS任务一览

龙族生态调查

任务目标。证券 等人山户主主物 以获得100PT

■編 累积100PT即可完成任务,这里的火山原生生物包括:ディッグ、シル・ディーニアン、ソル・ディーニアン、ディーニアン、ノーディラン、全部弱冰。玩家可以颟便熟悉一下火山潤穴的地形,留意其中的空中机雷以及岩浆喷发。在深处更经常出现需要解锁屏障的突发任务。颇为烦人。

カルターゴ歼灭

任务目标 (古美術) (2)

📶 该任务由3层区域地图组成,最后一层会有 出现カルターゴ的突发任务、全部击杀即可完 成。另外如果在第二层就已经出现カルタ-ゴ, 也可以直接完成。カルタ-ゴ无非就是打背后的 红点,没什么要说的。

キャタドラン讨伐

任务目标、由亲生、沙人、 **公共区域** 2区

中BOSS级怪物キャタトラン位于第三区、 注意单人挑战时固定为1只,多人挑战(不计AI 搭档)时最多为2只。留意2区期间可能会出现 キャタドラン、ヴォル・ドラゴン或ダ-ク・ラ グネ这些BOSS, 若没有多名玩家在场, 没必要



考虑击杀, 无视离开即 可(反正除 非VH难度, 也没什么好 东西)。

沙漠ARKS任务一览

机甲种性能调查: 砂漠

任务目标。宙杀スペルタンA等和甲种。 以获得150PT 公共区域。无

和之前的杀敌赚PT一样,只不过这次换成 沙漠的机甲种而已, 注意机甲种一般出现时数量 比较多,使用群攻类PA技能或法术会比较好。 此外机甲中全体弱电属性, 不过其中混有不少黑 暗种。

贵重物资运搬计画: 砂漠

国务目标。 回收系统行物 **企共区域**。2区

前往3区会触发回收稀少矿物的突发事件 "稀少矿物を回收せよ!",玩家将如图收集 得来的结晶放入三角形的传送点即可, 期间会 有通信员告之矿石的具体坐标、长按地图呼出 详细地图对照寻找即可。完成事件之后就会跟 着完成任务。



稀少矿石发掘任务

任务目标,挖掘稀入标石

进入3区会触 发挖掘稀少矿石的 突发事件。注意期 间周围会有不少怪 物出现,避免挖掘



期间遭到骚扰,适当清理还是很有必要的。注意 挖掘装置要发光的时候才能过去按〇。 否则进度 条会不升反降,如果多人一起挖掘的话进度条会 涨得更快。完成突发事件后任务会同时完成。

冻土ARKS任务—监

冻土地撞状况调查

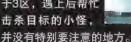
任务目录。音系不足-示等东北原生和,以获号100PT **小羊区域** 完

新场景的第一个ARKS任务依然是赚PT。 这里的怪整体和森林的差不多,冻土原生种全体 弱火、注意雪人一样的イエ-デ会向玩家投掷冰 块、另外这里新增了跳跃装置(カタバルト)。 玩家可以利用来跳跃到无法靠行走到达的地方。

ア-クス搜索任务: 冻土

は多国元。長代を支票発的ARKS(アークス)

失去联络的 ARKS(NPC)位 于3区,遇上后帮忙 击杀目标的小怪,





デーマルモス領圧

任务目标 话录录。マルモス

前往3区击杀中BOSS猛犸巨象デ・マルモ ス、具体对策可参考BOSS攻略讨伐篇。

地下坑道ARKS任务一览

机甲种性能调查:地下坑道

(是多目标。最亲近道网的别用种。或获得150PT

依然是赚分数的任务,坑道内的机甲种依然 全体弱电、注意人型机械的シグノビーを、業攻 击力较高,而且还会分身。小型机器人ガーディ ナン会召喚大批支援、不过血很薄、所群攻技能 或法术就可以较快解决了。而且数量比较多,可 以获得更多的PT。

救進信号调查

任务目行 : 対遇难者进行技法

目标是前 往3区完成营 教事件,在原 生物自行挣脱 之前消灭周围 的敌人即可



注意不要在困住原生物的机器人附件使用群攻 PA、法术或者光子爆发,机器人一旦爆炸,任务 就会直接宣告失败。

巨大变形机甲种击破

任第目は、住所にカンフタギー 公共区域・2区

前往3区击杀中BOSSトランマイザー、具体 对策参考BOSS攻略篇。如果期间在2区偶尔遇 上、将其击杀同样可以完成任务、另外注意多人 时最多会出现两只。



浮游大陆ARKS任务一览

凶暴化龙族镇压

任务目标、主杀是苏太阳与的龙旗 以获得180PT

新场景的 第一个任务依 然是赚PT。 浮游大陆的暗 族全体弱暗, 怪物的样子和



火山的龙族差不多,大多只是换了颜色。新怪物 バリドラン会向玩家投掷光弹,在其蓄力时攻击 其嘴上的光球可以中断其动作。周围存在磁雷针 的设施,如果附近有怪,玩家的职业又是FO的 话,不妨往磁雷针丢电法术。

指定标本图收。浮游大陆

任务目标。回收等东矿物

■■和沙漠的贵重物资运搬计画任务形式相同,前往3区触发物品回收的突发事件,将场景中出现的最收集到三角形的传送阵即可,不用担心



找不到,因为通讯员会告知*蛋*的具体坐标。另外 路上注意空中的新怪物ウィンディラ,其发射激 光的距离非常长。

キャタドランサ讨伐

任务目标。 由亲中 中分。 200年,

3区的中BOSS是伸縮龙的亚种,区别其实只有颜色、弱点和对策完全相同,注意参与玩家人数与BOSS数量的关系即可。



遗迹ARKS任务一览

遗迹侵食度调查

(经2目标: 研究通知内的黑暗种。以获得250PT 《公共区域》元

■ 这里的無暗种全体弱电/光、留意其中的キュ クロナ-ダ血量比较厚、而且攻击较高、不过比 较迟钝。250PT并不少、建议玩家組队进行以加 快效率。此外留意场景中的石碑、变红色时不要 在其屏障范围长时间不动、否则会被尖刺攻击。



环境污染装置破坏

任务目标。破坏环境与案表言(9)5、4人



-カイム可以用RA的脆化弹脆化,队伍中的RA要 果断使用。

ウォルガーダ歼灭

任务目标(正系为)。 65. 75

和其他中BOSS一样,队伍中玩家数量增加,最多会出现两只。虽说组队杀BOSS有助提高效率,但该中BOSS的舍身冲刺攻击颇为烦人,而且还是两只……此外最好有一名队员专门负责清理伴随中BOSS出现的小怪。

重点NPC委托介绍

要托是游戏中另一个重要游分。 民家通过任务可以 升启众多游戏的新功能,此外还有不少可以重复接受的 要托,让玩家在任务期间顺便赚取经验以及MST。 这都 分笔者先为大家到出游戏中较为重要的4位NPC的相关 要托。至于其他NPC的要托。我们往后再为大家介绍





管理官 コフィー

负责玛古的获得、各任务场景的开放、等级开放、副职业开放等,是游戏中最重要的委托相关NPC,没有之一。

任务名	要求	美励	出现条件
マグライセンス授与申请试验	击杀フォンガルフ获得头角×3	获得玛古,5000经验	Lv5以上
武器携帯数扩张申请试练・	击杀キャタドラン获得水晶×3	追加3个武器栏	完成"カルタ-ゴ歼灭"
サブパレット扩张试练・1	击杀スパルダンA获得スパルダンAのパーツa× 10	追加3个辅助栏,1000经验	Lv20以上
性易度制限解放试练・	击杀ロックベア×1,キャタドラン×1,グワナーダ×1	开放HARD难度, 4000MST	Lv17以上
难易度制限解放试练。	击杀スノウバンサ-×1,ビッグヴァ-ダ-×1, クオ-ツ・ドラゴン×1(LV31级以上)	开放VERY HARD难度	Lv37以上
サブクラス许可申请试练	击杀ガロンゴ×12. フォードラン×12. ギルナス×5	开启副职业	达到LV20
レベル制限解除试练・	获得以下任务道具: ナベリウス观测素子b(森林原生种掉落)×10	30级后可继续获得经验	LV21以上
	アムドウスキア观測素子b(龙族掉落)×10 リリーパ观測素子b(机械族掉落)×10 获得以下任务道具:	SO-WILL AND STATE OF THE STATE	
レベル制限解除试练・	次	40级后可继续获得经验	LV35以上
探索许可申请试练・丨	25分钟内完成"森林探索"	火山洞窗探索许可证, 500MST, 12000经验	完成"森林探索"
探索许可申请试练・	35分钟内完成"火山洞窟探案"	沙漠探象许可证,700MST, 15000经验	完成"火山洞窟探索"
探索许可申请试练・Ⅲ	40分钟内完成"沙漠探索"	冻土探索许可证,800MST, 15000经验	
探索许可申请试练・IV	45分钟内完成"冻土探索"	地下坑道探索许可证, 1000MST, 15000经验	完成"冻土探索"
探索许可申请试练・V	45分钟内完成"地下坑道探索"	浮游大陆探索许可证, 1200MST, 15000经验	完成"地下坑道探索"
探索许可申请试练・VI	45分钟内完成"浮游大陆探索"	遗迹探索许可证, 2000MST, 15000经验	完成"浮游大陆探索"
	20分钟内完成 "ダガン歼灭任务:森林"	自由探索许可证・森林、	完成"ダガン歼灭任务:森林"
自由探索许可申请・森林	20分钟内完成"ナヴ・ラッピ-捕获任务" 击杀森林原生种获得观测素子a×2	1000MST, 10000经验	完成"ナヴ・ラッピ-捕获任务
自由探索许可申请・火山洞窟	20分钟内完成火山任务 "カルタ-ゴ歼灭" 25分钟内完成任务 "キャタドラン讨伐" 击杀火山龙族获得观测案子a×2	自由探索许可证。火山淌窟、 1100MST, 15000经验	完成"キャタドラン讨伐"
自由探索许可申请・沙漠	15分钟内完成任务"贵重物资运搬计画:砂漠" 18分钟内完成任务"稀少矿石发掘任务" 击杀机甲种获得观测素子a×2	自由探索许可证·沙漠, 1200MST, 15000经验	完成"稀少矿石发掘任务"
自由探索许可申请・冻土	18分钟内通关任务 "ア-クス捜索任务: 床土" 22分钟内通关任务 "デ・マルモス镇压" 击杀本土原生种获得ナベリウス双烈素于c×2(21级以上)	自由探察许可证・冻土, 1400MST, 15000经验	完成"デ・マルモス镇压"
自由探索许可申请・地下坑道	18分钟内通关任务 "救难信号调查" 22分钟内通关任务 "巨大变形机甲种击破" 击杀坑道机甲种获得リリー、观测素子c×2(21级以上)	自由探索许可证・地下坑道, 1500MST, 15000经验	完成"巨大变形机甲种击破"
自由探索许可申请・浮游大陆	20分钟内通关任务 "指定标本回收: 浮游大陆" 24分钟内通关任务 "キャタドランサ讨伐" 击杀浮游大陆龙族获得アムドウスキア观測素子 C×2 (26級以上)	自由探索许可证件·浮游大陆, 1600MST, 15000经验	完成"キャタドランサ讨伐"

任务名	要求	奖励	地国条件	
	25分钟内通关任务"环境污染装置破坏"			
自由短海水可由海 海体	30分钟内通关任务"ウォルガ-ダ歼灭"	自由探索许可证件 · 遗迹,	完成"ウォルガ-ダ歼灭"	
自由探索许可申请・遗迹	击杀森林、冻土或遗迹的LV28以上暗黑种获得ナ	2500MST, 15000经验	元成・ノオルカーダが火	
	ベリウス观测素子e×2			
	使用大剑系武器击杀ロックベア×1		完成オーザ的委托 "ファイタ-ク ラスの推荐"	
ファイタ-クラス许可申请试练	使用自在枪系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1	新职业FI解放、武器ナックル		
	使用长枪系武器击杀グワナ-ダ×1			
北京上 5 三三次可由连续体	使用大炮系武器击杀ロックベア ×1	英國北京 建双子子 以上	完成リサ的委托 "ガンナーに推荐	
ガンナークラス许可申请试练	使用歩枪系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1	新职业GU解放、武器ウォッド	しましょうかあ? "	
	使用长杖系武器击杀ロックベア×1	新职业TE解放、武器ツインマ	完成マールー的委托 "テクタークラ	
テクタークラス许可申请试练	使用导具系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1	シンガン	スになりたいの? "	



オーザ

负责HU、FI的相关职业任务,其中包含获得职业点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
ハンターの道は一歩から	以HU职业与才-ザ对话后报告	100MST	_
大剑の使い方	用大剑击杀20只任意怪物	300经验, 武器ギガッシュ	at to a cate to
自在枪の使い方	用自在枪击杀20只任意怪物	300经验,武器ワイヤートゲイン	完成 "ハンタ-の道は一步か
长枪の使い方	用长枪击杀20只任意怪物	300经验,武器ハルベルト	ら",HU达到Lv2
钢拳の使い方	用攀套击杀20只任意怪物	300经验, 武器クランチャ-	
小双剑の使い方	用双小剑击杀20只任意怪物	300经验、武器ツインナイフ	Fi达到Lv2
两剑の使い方	用双头剑击杀20只任意怪物	300经验,武器ダブルバスター	
大剑を极めよ!	与オーザ同行、以H难度下S评价完成"キャタドラン サ讨伐"。只能使用HU+大剑、只能召喚オーザー个 NPC搭档	350MST, 7500经验	
自在枪を极めよ!	与オーザ同行,以H难度下S评价完成"キャタドランサ讨伐"。只能使用HU+自在枪,只能召唤オーザー个NPC搭档	350MST, 7500经验	完成任务"指定标本回收:浮游大陆"
长枪を极めよ!	与オーザ同行、以H难度下S评价完成"キャタドランサ讨伐"。只能使用HU+长枪、只能召喚オーザー个NPC搭档	350MST, 7500经验	
共に火山洞窟へ向かうぞ!	与オーザ同行、以S评价完成"火山洞窟探索"。只 能召喚オーザー个NPC搭档	150MST, 2500经验	完成上述委托,完成コフィー的 NPC委托 "自由探索许可申请・ 火山洞窟"
共に砂漠へ向かうぞ!	与オ-ザ同行,以S评价完成"沙漠探索"。只能召 喚オ-ザー个NPC搭档	200MST, 3500经验	完成 "共に火山洞窟へ向かう ぞ」",完成コフィ-的NPC委托 "自由探索许可申请・砂漠"
共に冻土へ向かうぞり	与オ-ザ同行,以S评价完成"冻土探索"。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	300MST, 5000经验	完成 "共に砂漠へ向かう ぞ!",完成コフィー的NPC委托 "自由探索许可申请・冻土"
お前の力を见せてくれり	与オーザ同行,以S评价完成"地下坑道探索"。只能召唤オーザー个NPC搭档	500MST, 7000经验	完成 "共に冻土へ向かうぞ!" , 完成コフィー的NPC委托 "自由探索许可申请・地下坑道"
共に浮游大陆へ向かうぞ!	与オ-ザ同行,以S评价完成"浮游大陆探索"。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	400MST, 8500经验, シンセ サイザ-×1	完成 "お前の力を见せてくれ!" 完成コフィー的NPC委托 "自由探索 许可申请・浮游大陆"
共に遺迹へ向かうぞ	与オーザ同行,以S评价完成"遗迹探索"。只能召唤オーザー个NPC搭档	900MST, 13000经验, シンセ サイザ-×1	完成 "共に浮游大陆へ向かう ぞ!" ,完成コフィー的NPC委托 "自由探索许可申请・遗迹"
一流ハンタ-を目指して	用长枪击杀ラッピ-×7、ダ-ク・ラグネ×5(Lv21以上)	HU的SP+5	HU达到L√30
ハンタ-の极致を目指して	用大剑击杀ビッグヴァーダー×7,用自在枪击杀クオーツ・ドラゴ×7,用长枪击杀ファングバンサー×1 (Lv41以上)	HU的SP+5	HU达到Lv45, 完成"一流ハンタ -を目指して"
ファイタ-クラスの推荐	收集破损したダーカーコアa×8,以大剑/自在枪/长枪 击杀Lv21以上的黑暗种获得	1000MST, 25000经验	HU达到Lv30
一流ファイタ-を目指して	グネ×5 (Lv21以上)	Fi的SP+5	Fi达到Lv30
ファイターの极致を目指して	用業套击系20ビッグヴァーダー×7,用双小剑击杀 クオーツ・ドラゴン×7,用双头剑击杀ファングバンサー×1(Lv41以上)		Fi达到Lv30, 完成"一流ファイタ-を目指して"



リザ

负责RA、GU的相关职业任务,其中包含获得职业点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
レンジャーは最高ですよお	以RA职业与リサ对话后报告	100MST	_
长铳はこう使うんですよお	用步枪击杀20只任意怪物	300经验,武器スナイパー	完成"レンジャーは最高ですよ
銃剑はこう使うんですよお	用枪刃击杀20只任意怪物	300級職 武器ガンスレイヤー	た成 レンシャーは取向ですよお"、RA达到Lv2
大炮はこう使うんですよお	用大炮击杀20只任意怪物	300経验, 武器グリッパー	D , HAILEILV2
双机铳はこう使うんですよお	用双机枪击杀20只任意怪物	300经验、武器ツインアサルト	GU达到Lv2

任务名	要求	奖励	update.
长統に懐れちゃいましたかあ?	与リサ同行,以H难度下S评价完成"キャタドランサ讨 伐"。只能使用RA+步枪,只能召喚リサー个NPC搭档	350MST, 7500经验	
統剑に慣れちゃいましたかあ?	与リサ同行,以H难度下S评价完成"キャタドランサ讨伐" 只能使用RA+枪刃,只能召喚リサー个NPC搭档	350MST, 7500经验	完成任务"指定标本回收:浮游 大陆"
大炮に慣れちゃいましたかあ?	与リサ同行,以H难度下S评价完成"キャタドランサ讨伐"。只能使用RA+大炮,只能召喚リサー个NPC搭档	350MST, 7500经验	
火山洞窟で乐しみましょう ねえ	与リサ同行,以S评价完成"火山洞窟探索"。只能 召喚オ-ザー个NPC搭档	150MST, 2500经验	完成上述委托,完成コフィー的 NPC委托"自由探索许可申请・ 火山洞窟"
砂漠をふらふらしませんかあ?	与リサ同行, 以S评价完成"沙漠探索"。只能召喚 リサー个NPC搭档	200MST, 3500经验	完成 "火山洞窟で乐しみましょうね え",完成コフィー的NPC委托 "自 由探索许可申请・砂漠"
冻土で 暴れたいのです	与リサ同行、以S评价完成"冻土探索"。只能召喚 リサー个NPC搭档	300MST, 5000经验	完成 "砂漠をふらふらしませんか あ?", 完成コフィー的NPC委托 "自由探索许可申请·冻土"
ではでは一緒にやりません かあ?	与リサ同行,以S评价完成"地下坑道探索"。只能 召喚リサー个NPC搭档	500MST, 7000经验	完成 "冻土で暴れたいのです" , 完成コフィー的NPC委托 "自由探索许可申请・地下坑道"
浮游大陆を満吃しましょう よお	与リサ同行,以S评价完成"浮游大陆探索"。只能 召喚リサー个NPC搭档	400MST, 8500经验, シンセ サイザ-×1	完成 "ではでは一緒にやりません かあ?" , 完成コフィー的NPC委托 "自由探索许可申请・浮游大陆"
遺迹で蹂躏しませんかあ	与リサ同行,以S评价完成 "遺迹探索"。只能召喚 リサー个NPC搭档	900MST、13000经验、シンセ サイザ-×1	完成 "浮游大陆を満吃しましょうよ お",完成コフィー的NPC委托 "自 由探索许可申请・遗迹"
レンジャ-に慣れましょうよお	用大炮击杀ラッピ-×7, ダ-ク・ラグネ×5 (Lv21以上)	RA的SP+5	RA达到Lv30
これこそレンジャーですねえ	用大炮击杀クォーツ・ドラゴ×7, 用歩枪击杀ビッグヴァーダー×7, ファングパンサー×1(Lv41以上)	RA的SP+5	RA达到Lv45, 完成 "レンジャーに慣れましょうよお"
ガンナ-に推荐しましょう かあ?	收集破扱したダーカーコアb×8,以大炮/步枪击杀 Lv21以上的黑暗种获得	1000MST, 25000经验	RA达到Lv30
ガンナーに憫れましょうよお	用双机枪击杀ラッピ-×7, ダ-ク・ラグネ×5 (Lv21以上)	GU的SP+5	GU达到Lv30
これこそガンナーですねえ	用双机枪击杀ビッグヴァ-ダ-×7, クォ-ツ・ドラ ゴ×7, ファングバンサ-×1 (Lv41以上)	GU的SP+5	GU达到Lv30, 完成 "ガンナーに 慣れましょうよお"



マルー

负责FO、TE的相关职业任务,其中包含获得职业点数的任务。

任务名	要求	类励	出現条件
フォースはおすすめ	以FO职业与マール-对话后报告	100MST	_
长杖の使用方法	用长杖击杀20只任意怪物	300经验,武器ポール	完成"レンジャーは最高でする
写具の使用方法	用导具击杀20只任意怪物	300经验, 武器トリビュート	お"。RA达到Lv2
短杖の使用方法	用短杖击杀20只任意怪物	300经验,武器スタッフ	TE达到Lv2
长杖を极めましょう	与マールー同行,以H难度下S评价完成"キャタドランサ讨伐"。只能使用F0+长杖,只能召喚マールーー 个NPC搭档		完成任务"指定标本回收:浮游
导具を极めましょう	与マール-同行,以H难度下S评价完成"キャタドランサ讨伐"。只能使用F0+导具,只能召喚マールーー 个NPC搭档	350MST, 7500经验	大陆"
共に火山洞窟へ行きましょう	与マール-同行,以S评价完成"火山洞窟探索"。只 能召喚マール-一个NPC搭档	150MST, 2500经验	完成上述委托,完成コフィ-的NPC委打 "自由探索许可申请・火山洞窟"
共に砂漠へ行きましょう	与マ−ル−同行,以S评价完成"沙漠探索"。只能 II 喚マ−ル−一个NPC搭档	200MST, 3500经验	完成 "共に火山洞窟へ行きましょう", 完成コフィー的NPC委托"自由探索许可申请・砂漠"
共に冻土へ行きましょう	与マールー同行,以S评价完成"冻土探索"。只能召 喚マールー一个NPC搭档	300MST, 5000经验	完成 "共に砂漠へ行きましょう" , 完成コフィー的NPC委将 "自由探索许可申请・冻土"
贵方の力を见せてほしい	与マール同行,以S评价完成"地下坑道探索"。只能召喚マール一个NPC搭档	500MST, 7000经验	完成 "共に冻土へ行きましょう",完成コフィー的NPC委托 "自由探索许可申请・地下坑道"
共に浮游大陆へ行きましょう	与マール-同行,以S评价完成"浮游大陆探索"。只能召喚マール-一个NPC搭档	400MST, 8500经验, シンセサイザ-×1	完成 "贵方の力を见せてほしい",完成コフィー的NPC委托"自由探索许可申请・浮游大陆"
共に遺迹へ行きましょう	与マールー同行,以S评价完成"遗迹探索"。只能召 喚マールー一个NPC搭档	900MST, 13000 经验 , シン セサイザ-×1	完成 "共に浮游大陆へ行きましょう", 完成コフィー的NPC委托"自由探索许可申请・遺迹"
一流フォースになるために	用导具击杀ラッピ-×7, ダ-ク・ラグネ×5 (Lv21以上)	FO的SP+5	FO达到Lv30
フォ-スのさらなる极み	用长杖击杀ビッグヴァ-ダ-×7, 用导異击杀クォ-ツ・ドラゴ×7, ファングパンサ-×1(Lv41以上)	FO的SP+5	FO达到Lv45, 完成"一流フォ- スになるために"
テクタークラスになりたいの?	收集破损したダーカーコアc×8,以长杖/导具击杀 Lv21以上的無暗种获得	1000MST, 25000经验	FO达到Lv30
一流テクターになるために	用短杖枪击杀ラッピ-×7、ダ-ク・ラグネ×5 (Lv21以上)	TE的SP+5	TE达到Lv30
テクターのさらなる极み	用短杖击杀ビッグヴァ-ダ-×7, クォ-ツ・ドラゴ ×7, ファングバンサ-×1(Lv41以上)	TE的SP+5	TE达到Lv30,完成 "一流テク ターになるために"

BOSS讨伐篇



■重查为大東介語游戏中面观的BOSS的具体或 金速度适用。并以4人小队为基础进行讲解。各 BOSS基本出现在各自场景的自由探索中。部分黑暗种 BOSS例外。另外要BOSS排好东省。全部位破坏以增 加掉落物数量是参不可少的 玩家在组队则BOSS的时 值 也建设以此为量相

稀有种(レアエネミ-)

游戏中部分怪物存在稀有种的设定,这些稀有种出现率往往非常低,外表和原种相比基本一致,只是颜色稍有不同,另外各稀有种的对策和原种完全相同,区别只是HP和攻击力更高而已。所有BOSS稀有种均为VH难度下随机出现,而稀有种掉落的物品相对于原种会更好。因此玩家后期主要都是在VH难度下,以稀有BOSS为目标进行讨伐,目标当然是10星的稀有装备了。

侵蚀种

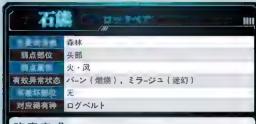
所有怪物都有可能被侵蚀,被侵蚀之后身体会变成红色,同时某处会长出一个红球(有时候是伞装物等东西,不过都很显眼),这时不论是小怪还是BOSS,能力上都有所提升。此外除怪物原有的弱点位置外,红球均为弱点,同时红球位置弱冰、火、电,若遇上BOSS为侵蚀种,攻击红球也是不错的解决方法。

BOSS的暴怒

当BOSS剩余一定体力,就会暴怒,暴怒后BOSS的攻击力会提高,行动和攻击动作都会加快,攻击后硬直也会大幅减少,会让战斗难度有所提升。此外部分BOSS暴怒时周围会有攻击判定,所以不要傻傻地走过去。



原生种



攻击方式

- ·左右釋拳: 近距离釋拳,攻击有明显的准备动作,很好回避,暴怒时会演变为2~3连击。
- · 擒抱·投撑: 近距离抓住玩家后进行投捧, 投捧伤害超高, 若等级与玩家相近的情况下, 一般会即死。擒抱双手会张开, 近战玩家要立即回避离开, 若不幸被抓住, 就要立即摆动摇杆尽量挣脱。
- ·转身横扫: 玩家背对或侧对的时候, 石熊有可能背手横扫, 所以并不是绕后面攻击就安全。
- · 翻滚: 最有特色的攻击。翻滚跳上半空并向玩家位置压下,威力较高,暴怒时若玩家在石熊正面,更会连续翻滚,起身时间也很快。

场景任务——森林探索的BOSS。中BOSS 级怪物,注意其弱点位置是无法锁定的,大部分 时间主要是攻击肚子,要集中攻击弱点只能靠手 动上前,或者远距离职业开TPS视角瞄准攻击。 最麻烦是愤怒后的翻滚,玩家要回避好。另外4 人挑战时森林探索任务时最多会出现3只(先同 时出现两只,击倒其中一只后出现第三只)。因 此组队时最好分开拉仇恨。







主要出没地

引点部位 头部,腹部(倒地时)

弱点属性

有效异常状态 バーン(燃烧) 可破坏部位

前脚×2,后脚×2,头角,腰角

対应稀有种 パンシー・ドンナ

攻击方式

1 11 4 2 做好攻击姿势后朝目标玩家直线飞扑,然后用辉爪 攻击,飞扑速度与距离很快,威力一般,愤怒的话会进行多次来 回攻击,非常霸道。玩家可以看准其准备动作后立即离开其攻击 直线范围。

- · 抓出 单纯向前方挥抓, 离开其身边或防御即可。
- · 小跳扑抓: 近距离的小跳, 用一前腿挥抓。雄狼的话会最多三连 击,期间还可以会配合抓击进行连段。
- ·后腿抓·当玩家在其背后使用, 离开一定距离即可。
- ·上树飞扑·上树一段时间后向其中一名玩家飞扑,攻击力非常 高,在树上期间,FO可以用火球将其打下来,导致其陷入燃烧
- · 死后倒地· 两BOSS时倒地死亡有攻击判定, 而且威力非常高, 注意不要被压到了。

不同于石熊,这对豹子只会在森林的紧急 任务中作为关底BOSS出现,平时则会在森林中 乱入(乱入一般只有利齿雌豹),此外在森林 的进阶任务也会随机作为关底BOSS。作为关 底BOSS时必定成对出现,而且是先雌性后雄性 (区别在于雄性头角特别大), 当雌性HP降低到 一定程度(特点是暴怒咆哮),雄性就会出来帮 忙,如果单人挑战的话,由于攻击输出不足,经 常会出现被两BOSS围攻的情况,因此只建议组 队挑战。

两BOSS的攻击方式差不多,特点是移动速 度快, 攻击频率高。由于可破坏部位较多, 要有 效率地全破,一定要有一名RA对可破坏部位逐 -打入脆化弹。两前腿被破后,其飞扑动作结束 后的转身会站不稳而倒下。 另外其进入燃烧状态 时大概有10秒无法动弹,这时也是玩家的进攻时 机。当两BOSS在关底出现时,玩家可以利用场 景背后的小房间,将先出来的雌豹引入其中,可 以防止其飞扑挥抓时远离玩家而造成的效率降低 (不过相对会危险点就是了)。



Stroit state:

要点

冻土探索的BOSS级怪物,利齿雌/雄豹的冻土 版本,由于森林的两豹子不太容易出现,按照练级 流程,一般玩家会先遇到冻土这两家伙。和利齿雌/ 雄豹相比,攻击方式无非是少了上树和多了喷冰。 陷入燃烧状态后同样会有10秒左右的硬直。玩家要

善用。韓雪豹暴怒时雄雪豹就会出来,组队时玩家 尽可能要趁着韓雪豹暴怒时的硬直给予输出,推荐 RA这时往头打入脆化弹,然后其余玩家集体瞄头 攻击,效率会非常高,当其暴怒完毕后刚好死亡, 然后队伍再单独处理雄豹是最理想的状态(此战术 对利齿雌/雄豹同样适用)。

蓝洲巨象

主要出没地 冻土,遗迹

弱点部位 背」

背上的突起,破坏后的额头

特点属性 火

有效异常状态 バーン(燃烧),ミラ-ジュ(迷幻)

可確坏部位 对应稀有种 夕

左角,右角,额头 ダル・マルリ

攻击方式

<mark>挥员奔走</mark> 一边向玩家跑去一边挥动鼻子,带多段伤害,威力很高。尽可能往左右回避 暴怒时速度加快。追踪能力加强。

建跃改築 进行短距离的跳跃向玩家压去,有时候会往后跳离开玩家、暴怒时增加鸣叫后的跳跃跳踏,这时巨像落地会对周围地面造成冲击波,尽量离开即可。

探切鼻子·往左或右挥动长鼻,攻击范围非常广,HU/Fl这类近战职业要做好防御和回避措施,其余的职业由于一般都是从远距离发起攻击,因此大可无视。暴怒时会左右各挥一次。

要点

最初出现在ARKS任务 "デ・マルモス镇 压"的中BOSS。除了冻土外,还经常在遗迹乱 入。该BOSS的可破坏部位都很脆弱,加上攻击 大多以近距离为主,远程职业可以很安全地全破 部位。此外猛犸巨象的背上能站人,可以借助一 些带上升作用的PA技能,配合跳跃一起使用来跳 上去。然后就可以尽情攻击背上的突起了。



人山海

利点部位

1111

头部,破坏后的尾部,关节(伸长后才出现)

b

有效异常状态 フリーズ(冻結)ポイズン(中毒)

尾部的水晶

対应稀有种 カタドラール

蓝色伸缩龙 +ャクドランサ



浮游大陆

対点部位

头部、破坏后的尾部、关节(伸长后才出现)

暗

有效异常状态 フリーズ(冻结)ポイズン(中毒) 尾窓的水品

対应義有益 カタドラ ル

攻击方式

- · 增地追击 · 潜入地面,从玩家所在的地面撞上来,只要不停留在 原她即可回避。
- · 尾巴拍打· 当玩家在背后时使用, 往左右回避即可。
- ·伸头:正面对玩家时使用,伸头撞击玩家,暴怒时一定几率会3连击。
- ·前扑伸头: 伸头同时短距离前扑,攻击距离更长,在中远距离的 玩家也不要掉以轻心。暴怒时会追加旋转攻击,被击中的玩家不但 会受到伤害,还会进入眩晕状态。因此暴怒时不要以为左右躲开就 设事,应立即远离。
- · 头尾2连生· 先向前伸头,然后立即扬起头往左右其中一侧拍 打,然后翻身甩尾打背面。最佳的回避方法是从左右两边离开,不 要往背后逃,否则很容易被最后一下击中。

要点

蓝色伸縮龙其实就是伸縮龙的浮游大陆版, 行动方式完全一致,只是弱点属性有点不同(而 且特别容易中毒)。所以这里就一起说了。玩家 主要攻击位置都是尾部,一来破部位、二来弱点 效果最好。伸缩龙所有攻击的范围和判定都很 大,即使在中距离发动攻击的玩家也要留心。特 别留意暴怒时的眩晕效果,一定要尽快解除,若 不幸被击中,在HP未满的情况下再次遭到攻击, 情况就会很危险。





東点部位 共部角, 背部角 水 有效子常状态 一 大山 大山 大山 大部角, 背部角 大山 大部角, 背部角, 尾巴 オ皮系有神 バーン・ドラール

攻击方式

·火球:停止攻击伏低身子看向目标,停發约2秒后喷出一枚巨大的火球直线飞向目标。发动动作略为明显,再加上火球横向判定不大,一般来说横向按闪避就可以安全躲过。

· 突进:稍微后退以后,向一个目标直线冲去,持续一段距离,火 焰跟本体的冲撞均有攻击判定,但是不会拐弯,所以后退或者是绕 到侧面即可轻易回避。

·潜地: 头朝下钻入地下, 然后敷秒后从一个目标脚下用头角撞击, 钻出前地面会有抖动效果并且附带音效。保持移动就不会被撞到。

· 火焰吐息: 嘴部喷出放射状的火焰, 喷向正面180度的一个目标, 持续一段时间。看起来范围很大但其实判定距离很短, 向后或者是向其身侧跑动就可以确保安全。

·火焰吐息+突进:嘴里喷火向一个目标直线冲去,持续一段距离, 发动时只会往一边拐弯,所以观察一下再往其反方向回避即可。

·转身横扫: 玩家站在火龙身后时,火龙会用尾巴来回横扫两次,钻地2次后则扫尾变为4段连扫。向其身下跑就不会被攻击到了。

·岩浆喷发(单体): 火龙抬起两只前爪轮流猛击地面,接下来一个目标脚下冲起灼热的岩浆将目标击飞。发动时伴有岩浆喷发的音效和台词"杀す!"。地面也有红色的光效,稍微移动几步就可以回避。

·岩浆喷发(群体): 黄金状态下才会使用,两只前爪轮流猛击地面的同时伴有画面晃动的特效,地面也会发出响声,短时间过后火龙身体周围随机喷出岩浆。玩家的正下方也会喷出岩浆,此时建议专心移动回避等待其动作结束。

· 头部撞击: 火龙用头部的角挑飞面前近距离的单位, 近战单位可以用滑行紧急回避

· <u>L.希</u>: 火龙会飞起来向目标单位踩下去。有一定程度的追踪性能,而且其有效的攻击范围比视觉上看起来的要稍微大一些(尤其是龙身前方),当其身前有其他目标的情况下,这招的追踪性能会下降,被接近的时候斜线跑至其侧后方就可以了。

·火龙弹: 2次钻地以后才会发动,火龙会飞起来浮在一定高度, 然后看向目标单位。蓄力数秒后吐出一发攻击范围很大的金荑色 火球,蓄力时会持续追踪目标的位置。火球威力巨大,数死率高 达99%。回避方法是跑向龙的正下方然后保持在他尾部的位置不 停地跟它绕圈。实在来不及的话就用大剑之类的武器按住防御硬 吃一发。或者是在火球爆炸之前不停地奔跑并在爆炸的瞬间连续 回避。

要点

场景任务火山探索的BOSS。大BOSS级怪 物。比较稳妥的做法是先绕到它身后打掉尾巴上 的晶体,火龙就会陷入硬直状态并将尾巴插入岩 浆进行修复。趁此时猛击其头部或者其他弱点进 行破坏,如此反复数次即可击破。如果队伍里有 RA配备脆化弹则更为简单,进场先脆化尾部晶 体并击破, 之后轮流脆化破坏头部角, 背部角, 面部这三个部位,每个部位破坏后火龙都会倒下 一段时间,如果伤害足够的话甚至可以连续破坏 部位打断其修复尾巴的动作,让他死都修不好。 或者让法系职业用冰系法术不停对其腰部进行攻 击,有一定概率使其双腿冻结而暂时无法行动。 近战居多的情况下直接打脸会比较方便。需要注 意的是死后尸体倒下会有攻击判定,伤害在高难 度下会变得很可怕,最好不要站在尸体下方, 个不慎可是会被砸死的哟。

持温	
arista 3	.季游大陆
勒点部位	头部 (部位破坏后)
and the second	暗
有效异常状态	ポイズン(毒)
可被坏部位	头部的水晶、尾部的水晶,翅膀上的水晶×2

攻击方式

对应稀有种 クリス・ドラール

12. 用来攻击远距离目标,头部看向目标后从口中吐出直线激光,发射1~2次,有时还会一边摆动头部一边喷射激光进行横扫攻击。一定概率时带混乱状态。

·突进:稍微后退以后,翅膀收拢,向一个目标直线冲去,不会转向,所以往其侧面移动较为安全。只有一段判定。一定概率连续撞击两次,狂怒后动作加快,连续撞击次数变多。

·光弹: 结晶龙仰天长啸,张开翅膀,从两边翅膀上发射2×3枚带跟踪性能的光弹攻击最高仇恨的目标,在光弹靠近时连续移动可以轻松回避

·光南: 結晶龙长啸一声后张开翅膀,在其头部上方出现数枚蓝色晶体,不到一秒后在其身体周围降下多段攻击的激光之雨,约 8HIT,伤害很高,建议拉开距离脱离范围回避。一定概率附加混乱数量

·转身横扫: 玩家站在火龙身后时。结晶龙会用尾巴来回横扫两次,往后退予以回避。

· 俯冲撞击: 结晶龙会张开双翼,此时双翼喷出蓝色火焰,短时间后冲向一个方向的地图外部,到达一个很远的距离时再转向从空中俯冲攻击。分为贴着地面直线撞击和悬停在天空后用头槌硬向指定目标两种形式,头槌在一些情况下会附带一段撞空的假动作,攻击完以后头部会冲入地面,有一段略长的硬直可以利用。在被撞击前保持侧向移动转圈则回避起来不会有什么问题。

建点

场量任务浮游大陆探索的BOSS。大BOSS 级怪物,因为其机动性较高加上身体过长,很难 绕到背后进行攻击。值得一提的是如果自动锁定 了头部的话,由于其攻击动作幅度过大很容易 导致近身时屏幕乱转的问题,对近战来说非常麻 烦。尾部跟头部的结晶均可以击破使其进入倒地 硬直,并且头部结晶击破后变成弱点部位,受到 两倍伤害, 且每受到一定程度的伤害还会再陷入 硬直(可以强制打断它的攻击动作),配合毒武 器对其造成污染状态的话伤害会变得非常的高 (约为破坏前的4倍), 当有RA的脆化弹+囊+ -定的火力时,对付结晶龙会变得非常的简单, 一队人对着头部结晶猛砸,RA保持脆化状态就可 以无伤讨伐。其他需要注意的就是结晶龙的所有 攻击伤害都较高,野生乱入的更是威力惊人,在 其死后会与火龙一样,尸体倒下来还会造成一段



机甲种

地下坑道,沙漠 弱点郁位 背部散熱器(散熱时打开) 电 有效异常状态 大 対应補有幹

攻击方式

二足形态

- · 八击: 身子略为旋转后挥动爪子蓄力一击(左爪向左转,右爪向右转),动作较快,纵向判定范围较大但是水平判定范围较窄。向攻击侧的外侧回避或是向后拉开距离较为稳妥(有时会两侧连续发动连击)。需要注意的是爪子挥动时会往前滑动一小步,所以请正确判断距离。
- · 突进: 向一个方向直线移动,连续用拳头攻击地面6次后, 跳起来双拳砸向地面, 砸地的时候会突然朝目标转身(甚至可以180度回旋), 所以在侧向闪避躲开直线突进后,稍微保持距离较好。动作结束后会打开尾部散热器露出弱点发呆数秒。
- · 放电: 双爪交叉以后对正前方极近距离放出黄色火花,适时后退基本不会中招。
- · 号導: 肩部导弹发射器打开, 放出數枚导弹攻击仇恨值最高的目标。 被一枚击中就会连续中弹硬直致死, 属于即死技, 与躲避其他跟踪导弹一样连续移动+回避躲闪较好。

车形态

- · 机枪: 从履带正前方的机枪处放出弹幕,可以在移动的同时进行 攻击,子弹只会对其正前方放出所以较容易预测弹道,但是要小心 其转向。
- · 傳發漢: 本体静止, 发出明显的机械音以后对准前方发射3枚爆 裂弹, 弹速超快但是射击角度较小。从一侧向另一侧按顺序发射, 角度约为正面120度, 伤害陷高, 向其身后回避或是与其炮塔同步 转向都可以比较容易的躲开。
- ; 导弹: 性能与二足形态的一致。

基点

城间的中BOSS,出现在大型变形机甲种。 被的ARKS任务里。4人的情况下最多常出现三只 (同时在场量多2次 (对于有任何弱点部位,攻击动作与转向均十分 更活,且会根据目标制重点更新切换形态。其软 助就是二足形态的衰虚重离和缓慢的移动速度。 使得此距离职业可以在其攻击距离外保持距离 地干掉它(善章 风梯 下,对准躯体脆化可以非常迅速地隔定他。近战 系量好合理的地利用缓慢,再开启的时间进行爆 发,车形态下较难近身





攻击方式

- ·主炮: 战舰前部面板打开,露出左右各两门主炮,短时间蓄力后 对单个目标齐射,伤害极高,属于秒杀技。
- · CIWS: 战舰舷侧配备有两边各4门CIWS机枪,对靠近的目标连续放出弹幕攻击,弹速不快,看到了再侧向闪避是可行的。
- · 正面炮塔:在战艘斜前方各有2座的小型炮塔,攻击间隔较CIWS略大但是射程威力、弹速都相对较高。
- :火箭发射器:在两侧舷梯处有各3门火箭发射器,会沿着舷梯上下移动以便攻击船下或者是甲板上的目标,发射出来的火箭不会跟踪。保持移动即可较好地回避。
- ·导弹发射器: 两侧各六架共计12架导弹发射器,处于战舰的尾部 高台上,会持续不断地用导弹弹骚扰玩家,每台发射器的目标均随 机并可以独立锁定目标,在导弹发射后,目标的脚下会出现红色标 记并带有警报音效,2秒后向红色标记处落下。一样是保持机动轻 松同醇。
- ·导弹发射器(头部): 战舰人型部分的头部有两根巨大的导弹 发射管,其发射导弹比尾部发射器更大,威力更高,追踪性能更 好。同样的,导弹飞处后被攻击目标脚下有红色标记以及一个落 下的箭头。
- ·火焰喷射器: 兩侧导弹发射架下方的跳台上各有2具火焰喷射器, 共4具, 不会转向, 只会对前方靠近的目标进行攻击, 但是伤害不俗兼之伤害间隔极短, 很容易被秒杀, 建议从侧面或者远处进行抵除。
- · 机炮: 腹部两侧各有两门机炮, 共4门, 会间歇性进行短连射攻击目标, 同侧的炮所锁定的目标相同。
- · 热线发射器: 在战舰人型本体的背后, 不攻击时呈折叠状态, 攻击时双手抬起, 在靠近甲板的位置展开, 约半秒蓄力后发射高温冲击沿着甲板飞行, 判定宽度比甲板略小, 靠近甲板边或是跳起来都可以回避。
- · 腹部发射管: 人型本体腹部装甲可以打开露出短且粗的腹部发射管, 有3种攻击模式, 发射激光制造巡逻机器球吸入气流捕获玩家后击飞。在发射激光时不能转向, 只能沿着炮管方向直击 (有时会转至甲板侧面然后发动主炮横扫甲板, 此时跳下船回避较好), 发射前伴有蓝色光效; 制造巡逻机器人时或放出稀黄色的光; 发射攻击没有什么征兆, 站在两臂之间的正面的话很容易中招, 但是伤害不高而且只会攻击单个玩家, 所以威胁不大。
- ·机械臂: 人型部位的主要武器,攻击分为单手模扫,以及单手由上往下的拍击两种,发动攻击之外的时间可以站立在上面。模扫时有很明显的向外侧移动蓄力动作,攻击范围为正前方扇形范围地面,躲在其躯体后方/跳起/在背打到的瞬间紧急回避均可。拍击时手部会抬起到一定高度然后笔直地砸下,整个手臂的正下方均为攻击范围,稍微移动几步就可以轻松回避。

-

地下坑道探索的大BOSS。当作为紧急任务 出现时可以12人同时挑战该BOSS。其体积是目 前《PSO2》里最大的。身上可破坏部位众多, 每击破一个部位都可以增加一个物品掉落。HP很 高而且几乎没有弱点部位,所以火力不够的时候 会显得比较难以下手。其众多武器的协同攻击更是烦人,所以建议先拆除船身上的武装,再慢慢对付人型本体。人型本体除掉头部发射器后,只能同时作出一种攻击,由于其超大的硬直使得对付本体相对来说非常简单,在破坏掉腹部发射管以后可以看见腹部动力核心,有弱点判定,爬上腹部的楼梯无脑猛击即可。需要注意的是死后会发生大爆炸。需要及时脱高甲板防止被炸飞(不会造成伤害)。

黑暗种

黒暗佛・文体法 チクファルス・エルグ・111

弱点部位

素急任务

那位 脱

胸口的核心,头部的红点,手腕,掌心

本体: 无 弱点部位: 电・光

ショック(感电), ジェルン(弱攻弾) 形态I: 手腕×6 形态 II: 手腕×8

对应稀有种 无

攻击方式

能量弹·一只手移向身体侧后方蓄力,然后推出一团暗黑能量球, 手掌带击飞效果,射击系武器翻滚无敌时间较短比较难回避,其他 职业在被打到前一瞬间回避即可。

推手: 缩回身体一侧的手臂,锁定玩家的方位后用力向前推出,直 线上可以贯穿整个甲板所以侧向回避较好,在形态II下会追加一组 (每边一只)无法破坏的手进行攻击,杀伤范围更大。

赞光 最顶上的两只手掌心会配合攻击动作放出激光在地上沿直线切割。

<mark>擇手:</mark> 用手来回舞动,如同打苍蝇一般,退到甲板末端就不会被攻击到。

巴掌: 转动身体并用手配合扇动, 威胁性很小。

· 位地· 双手握拳砸向面前地面,发出一道蔓延的冲击波。看准的话就很好躲避。

<mark>侵石:本体飞</mark>离甲板,在很远的距离用手抛掷陨石击向玩家,注意 地上红圈躲出范围即可。

召喚手:天上不定期出现小型的ファルス・ア−ム確向地面,横向 躲避即可。

头部激光: 形态 || 追加, 身体向下缩, 用头部核心发出激光横扫甲板, 用板4个角落都是死角可以轻松躲避。

<mark>值地:形态∥追加,抬起半边身子然后用一侧的手猛击甲板前端,</mark> 躲后面就OK。

電洞·在甲板正中间放置一个黑洞,将所有玩家吸向黑洞,并抬起身体用屁股砸向黑洞中央。伤害极高,几乎可以说是秒杀除HU外一切职业(不刻意堆血的情况下),应对方法是在黑洞出现时便背对黑洞按住摇杆开跑。或是在屁股撞击下来的瞬间利用回避无敌时间躲闪。





紧急任务限定的超BOSS级怪物(12人任务),俗称大佛,据说破坏它所有手腕(最下方两只除外)会提高物品掉落率,所以尽量拆完比较好。形态I受到50%HP的伤害或是破掉4只手以后便会进入形态II(手全部复生并且捂住胸口的手腕松开参战),要想破坏手只有在其攻击时伸长的情况下对手腕的红色弱点部分进行攻击才能破坏。直接攻击掌心或在其未路出弱点时是无法破坏的。

当其进入感电状态的时候,所有手腕都会倒在甲板上,这是击破这几只从来不近战打人的手的惟一机会。本体的HP有限,每只手的HP都是独立的,请尽量把手全部击破以后再攻击本体。注意最下方两只手(形态H捂住胸口,形态H最靠近胸口的那一对,攻击时位置会发生变化交叉在中间)无法破坏。随着血量的减少。对感电的抗性也会越来越高,所以尽量在其麻痹的时候配合RA脆化弹的标记集体破坏指定的手。

佛·修纳尔

霧点部位

業急任务・主线任务 動点部位 胸口的核心

本体: 电・光 刀: 电

有效异常状态 无

对应幕有种 无

攻击方式

· 1 将拳头巨大化攻击两次,带有击飞效果,攻击有明显的准备动作,向侧面回避即可。

·追尾冲击水。向地面放射状放出数条如同蛇一般的冲击波追击玩家,分为发射1条/5条/5条,以及跟踪/不跟踪的情况,同时发射多条的话,其弹道速度也会相应变慢,但是相应的追踪性能也增加了。

·防护盾·在身边创造一个防护罩为其格挡伤害。数秒后爆裂并造成小范围伤害。

· 后踢: 对身后的近距离目标进行攻击,有击飞效果。

・飞鳥・跟双小剑的シンフォニックドライブ很像、向后跳起浮在空中腳部蓄力发光,然后踢向玩家。踢的过程中飞行速度十分的快、回避需要把握好恰当的时机。在拔刀的前/后这个动作的蓄力时间全发生变化

·地狱落 抓取一个目标然后跳起来向地上投掷。

· 地製: 用拳头猛击地面,眩晕周围单位并放出数道沿着地面移动的黑色冲击波。冲击波沿渐开线轨迹扩散并且射程很长,有多段 HIT, 所以中了这招很容易在硬直中连续中弹被瞬间秒杀,回避的话向扩散开来的圆弧内部回避即可。在HP低至一定程度时,动作结束后即进入拔刀模式。

· 斩击: 拔刀模式时使用。向前方挥动刀进行二连击,精准度非常高,但是速度一般。

・升龙: 拔刀模式时使用。将双小剑PA クイックマーチ与大剑PA ライジングエッジ组合而成的连续技, 经常会与新击衔接使用, 几 平島即死技。

・ <u>到气 五 時</u> 拔刀模式时使用。跟长枪PA スピードレイン很类似 的连续放出冲击波。此时剑气攻击判定与实体剑判定不同。攻击间 陳小很难找到机会反击,安心回避比较好。

·光之剑·拔刀模式时使用。与大剑PA很类似。动作比玩家放出来要快并且最后一下会发出三路冲击波,而第二段则变成360度斩击,特别需要注意。

· 刀投掷· 拔刀模式结束时使用。将刀转换成光束并投出,如同回 旋镖一样在空中浮游飞行,虽然伤害不高但是会打断玩家的行动, 非常讨厌。

要点

BOSS級,作为大佛巨躯的人型态。这家伙 十分的危险。随机出现在各个地图的探索中,在 劫持事件时,他会与你们队友的克隆人一起出 现,造成很大的麻烦。与其交战时切记不要太过 侧重于输出而无视回避。同等级时他可以轻易地 秒杀玩家。

他会向玩家释放一定时间内减少最大生命值的异常状态,可以净化解除。拨刀模式下这家伙十分的危险,在拨刀模式下把刀击破了的话就会强制转回拳头模式。光属性的攻击可以对刀身造成巨大的伤害。RA用脆化弹标记刀身配合队友可以快速摧毁。而模式转换之间的空隙很大,可以充分输出。脆化弹+法术的追踪攻击可以在很安全的距离下干掉修纳尔。



房点部位 头 电 有效异常状态 元

头部,被打翻之后的胸部核心 电·光

双手腕,双腿,背部炮口×4

対应稀有种 リグシュレイダ

攻击方式

左方16 站立时突然停顿,两只手分别抬起并轮流向面前戳刺一次,攻击有明显的准备动作,侧向回避即可。

- · 动力件制, 主动趴在地上, 然后身上的喷射口喷出火焰, 向随机 方向进行数段连续的冲撞攻击, 此时背部的炮口有可能同时发射随 机掉落的能量弹。回避方法很简单, 在它冲向你时向后闪避即可。
- ·大同於: 趴倒在地开始旋转的同时做不规则圆周运动,并且背部 炮口同时喷射能量弹。保持移动就可以轻松回避。
- · 践鏘· 抬起一边的脚约0.8秒后用力蹬踏地面, 对站在附近小范围地面的单位造成眩晕效果, 中了以后很容易被连续按秒杀, 回避方法很简单, 向后闪避拉开距离或者在踩到地面前看准时机跳起来



要点

场景任务遗迹探索的BOSS。大BOSS级怪物,注意其除了头部跟躯体之外的位置是无法锁定的,因此远程系职业在部位破坏时稍微有些苦手,要集中攻击弱点只能靠TPS视角手动瞄准。最麻烦是背后的4门炮很难破坏(虽然破坏以后依然可以用来发射),比较好的方法是在其被打翻时近身输出破坏。其手部及腿部部位破坏后均会陷入一段时间的硬直。在有脆化弹的情况下利用得当可以使其连续硬直。

_{対皮稀有种} 攻击方式

アロナガ-ダ

- ·左右挥拳:近距离挥拳,攻击有明显的准备动作,很好回避,暴怒时会演变为2~3连击。
- · 搞抱-投捧· 近距离抓住玩家后进行投捧, 投捧伤害超高, 若等级与玩家相近的情况下, 一般会即死。擒抱双手会张开, 近战玩家要立即回避离开, 若不幸被抓住, 就要立即摆动摇杆尽量厚腊。
- ·转身横扫: 玩家背对或侧对的时候, 有可能背手横扫, 属于熊系 (猴子系) 共同动作。
- ·推手·最有特色的攻击,身子前倾并抖动,然后向目标玩家直线 突进并连续释放推手,单次威力不高但是不会击飞玩家,因此位置 不好时很容易被打成硬直后吃下多段攻击秒杀,暴怒时推手动作和 前进谏度都会加快。
- · 飞扑:看着玩家然后合并双手双腿蹬地,在空中滑翔着向玩家撞 过来。距离十分的远,整个飞行动作中判定只有一段,但到其起身之 前一直都会有擅击判定,可以看准时机在撞上之前格挡或闪避, 威力 大,暴怒后飞扑倒地时起身速度显著加快,蓄力准备动作加快。
- ·獎翰 拾起一边的腳約0.8秒后用力層蹟地面,对站在附近小范围的单位造成眩晕效果,中了以后很容易被连续按秒杀,回避方法很简单,向后闪避拉开距离或者干脆看准时机跳起来。

長点

ARKS任务"ウォルガ-ダ歼灭"的BOSS。



中BOSS级怪物,注意其弱点位置是无法锁定的,大部分时间主要是功力。 古肚子,

要集中攻击弱点只能靠手动上前,或者远距离职业开TPS视角瞄准攻击。最麻烦是愤怒后的连续飞扑,飞扑时即便是其落地减速滞行时依然有攻击判定,这点需要注意。另外4人挑战时ウォルカ-ダ歼灭任务时最多会出现3只(先同时出现两只,击倒其中一只后出现第3只)。且其飞扑有效范围极大,最好找人先吸引一只的火力其他人集火另一只。

1111

沙漠甲虫

⇒漠,走破濱习ナベリウス || 募点都位 红色的腹部, 双镰之间的头部

火・光

有效异常状态 バーン(燃烧)。パニック (混乱) 可模坏部位

对应稀有种 ログベルト

攻击方式

寸/4 ● 近距离转动身体用头扫动并击飞玩家,发动前身体会 转动,一般用于攻击身后的目标。

· 潜地 抬起身子然后将大半躯干潜入地面,只留双镰跟头部在地 面上, 然后向目标玩家直线突进并撞飞沿路玩家, 因为前进过程中 不会转向所以侧着走就可以了。

· 流沙 抬起身子进入潜地状态,与潜地不同的是连头部也几乎完 全埋进地面只留双镰跟脸部,然后对对以其为圆心的大范围地面施 加吸力,持续约8秒,当有中立怪或玩家被吸至双镰之中时便会跃 起夹住目标,进行一段长时间的绞杀。伤害判定为动作做完以后的 一瞬间出现,并且伤害超高,对非打击系职业几乎都是秒杀。回避 方法为按住收起武器按住方向键向远离它的方向跑以对抗吸力(武 器为展开状态时移动速度减半,无法对抗吸力)。

· 潜地撞击 · 在其消失于地面的时候, 过一段时间便会发出呼啸声 从玩家身下地面一跃而出攻击玩家然后缩回地下。偶尔会在攻击落 空后保持冲天姿势硬直。回避方法是在听到声音的时候保持跑动即

要点

场景任务——沙漠探索的BOSS。中BOSS 级怪物,出现时会携帯大量 グワナ-ダ・ビット (触手) , 动作硬直很大但是会经常性地进入 潜地状态不便攻击,触手会甩动攻击玩家,或者 是从地面下钻出并抓住玩家(可以连打方向键摆 脱),当触手全灭的情况下,它会发出惨叫浮出 地面并露出腹部的弱点,比较有效的攻击方法就 是在运动战中扫灭触手然后在硬直时集火腹部, 或者让RA用脆化弹标记头部然后集中火力。值得 -提的是触手每过一段时间都会重生,但是在发 动流沙时它会将自己的触手全部吸向中央。此时 用群体攻击的PA即可轻松做到一瞬间全灭触手, 风系的ザン对付触手如同割草一样非常好用。当 4人同时进入沙漠探索区域3的传送门时会出现3 只+大批杂兵(先同时出现两只,击倒其中一只 后出现第三只)。因此组队时最好先集中火力干 掉一只。



注:近战系的一些附带昏眩效果的PA(如拳套,大剑)可以将其击 是一般时间,打断其绞杀动作并救下队友。可以合理利用来对其进 行输出。

里暗甲虫

走破演习ナベリウスⅡ

背上的红点 募点都位 **对在**图/图 火・光

有效异常状态 无

可破坏部位

四足(毎只脚可以破坏2次) 対应稀有种 ダーク・ラグアニ

攻击方式

· 黑暗血刃· 后足左右迈开站定, 挥动双爪向前方扇形范围随机放 出四轮沿水平方向飞行的血刃,跳起来或者躲到障碍物后都可以轻 易回避。躲在他前腿外侧便不会被攻击到。

· 學暗雷阵: 仰天长叫一声, 双爪抬起, 然后附近大范围的地面上 出现血红色的雷球。1.5秒后出现落雷攻击玩家。落雷伤害范围较 小,跑动即可轻松躲开,但是多人协作时可能由于跑位重复造成被 雷包围的情况。需要注意的是其身体下方不会出现落雷。

· 前爪袋杀 近距离用两只前爪交叉一次。攻击面前的玩家。准备 动作是双手上扬、后退或者冲进他身下都可以轻松回避。

·后腿横扫·玩家站在其身后的时候。甲虫可能用一只后腿横扫一 下、基本没有准备动作所有回避比较看反应速度。向后或者向腿外 侧闪避即可。

· 放电· 用来对付龟缩在其身下的玩家, 仰天长叫一声以后, 身上 带有电光的同时左右扭动身子压向地面。伤害略高且带击飞效果, 退出其身体下方就基本不会中招。

·泰山压顶。当地形不好或者仇恨目标离其较远时, 甲虫会双腿使 劲蹬地跳起滞空约4秒钟,落地时对其身体下方的单位造成伤害并 带有眩晕效果。因为它跳得实在是太高了所以很好躲,需要注意的 是,这招分为压人跟拉升距离两种用法。拉升距离时很大概率会转 向玩家施展一轮黑暗血刃; 而在压人的情况下头部会朝向目标, 观 察一下轨迹然后跑出其身下即可。

要点

作为黑暗种会随机出现在各种多人地图。大 BOSS級怪物。特点就是皮厚肉糙,弱点在较高 的背部使得非远程职业几乎无法攻击到。四只脚 的装甲可以破坏,视觉特效为铠甲裂开并出现血 色电流 一铠甲崩散,在铠甲崩掉的时候甲虫会失 足倒下并眩晕一段时间(約10秒)。建议集中火 力轮流破掉四只脚并利用眩晕时间集中火力对背 上的要害輸出伤害。有RA的脆化弹协助的话会变 得非常好打。FO/TE可以直接锁定背部要害用法 术直接攻击。





掌机化后的《PSO2》,素质让 人十分满意,惟一遗憾是 PSV 版所 用的频道出怪数量比 PC 版略少。不 过为了让游戏拥有更好的流畅度。

这点牺牲也是在所难免。不论是原 PC 老玩玩家, 还是未玩过本作的 PSV 新玩家、在这里都强烈向各 位推荐, PC+PSV 双端联机游戏相信会带给玩家全 新的体验



以全新姿态登陆 PSV 的《闪乱神乐》 终于如期与大家见面,借助新平台的特性本 作有了很大的进化,当然邪恶元素也变本加 厉。本期为大家送上本作的实用攻略,下面 我们一起进入游戏吧。

基本操作

H	4
按键	作用
键	短冲刺
长按○键	奔跑
× 键	跳跃(可进行二段跳)、受身
[.键	轻攻击
△键	重攻击
L键	忍转身
R键	防御,攻击命中瞬间可防反
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
方向鍵↑	挑衅
方向鍵↓	强制脱离 (爆霸)
触摸屏	锁定敌人(非大众脸优先锁定)
背触	调整视角(需要到菜单中预设)
Start 键	打开主菜单
Select 鍵	查看当前角色技表

	AVG 部分				
按鍵	作用				
7键	下一句话				
×鑵	下一句话				
. 键	隐藏文本窗口				
△键	对话快进				
↑键	前文内容				
L键	下一句话				
R键	重播语音				
Start 键	跳过剧情				



四大参战势力

本作参战的角色总数多达 20 名, 她们按 5 人一组的方式被分配到 4 个势力中去,每个势 力有各自对应的剧本以及流程。游戏过程中玩 家可以在这4个势力间自由切换。游戏初期只 有三个势力可以选择,"焰红莲队"是隐藏势力, 要先完成了其他三个势力的《新说少女忍法帖》 之后才能开启。

TIPS: 如果在势力选择画面中同时按住L键 和R键.并输入↑←→↓↑→←↓↑∮↓←↑↑↑←↓→↑就能马上解锁焰红莲队。



忍部屋设施简介



度版, 而且整体难度比主线要低, 容易获得 经验值, 如果想主线打得轻松一些可以先完 成这些支线。

训练所: 教学模式, 有"基础训练"和"自 由训练"三个选项、刚接触游戏的玩家可以 先完成"基础训练"熟悉游戏的操作。

低劣

进行游戏单机流程内容的模式, 里面有 三个选项,分别为是——

新说少女忍法帖:以"学炎祭"为中心、讲 述 4 个实力之间互相斗争的主线剧情任务。 每个势力一共有5章,每章大约4~5个任 务左右。基本上是将所有角色都战个遍。每 个任务第一次挑战时有角色限制、之后可以 用同势力的其他角色反复挑战。获得的评价 是每个角色独立清算的,任务列表菜单中会 显示该角色曾经取得过的最高评价。另外, 按下→键可切换到高难度, 敌人的兵种配合 以及攻击意识等方面会大幅强化、建议熟悉 游戏或等级提高了之后再挑战。

百华缭乱记: 以角色为中心的短篇外传故事, 剧情以搞笑为主。每个角色都有 5 个固定任 务,即使完成了也不能切换角色。每完成一 个任务会自动进入下一个,但可以选择放弃 任务返回忍部屋。这个模式的任务没有高难

双道场

进行联机对战的地方, 玩家可以利用 Wi-Fi 连接 PSN 跟世界各地的玩家对战,或 者连接本地网络跟身边的好友对战。

更液露

自由给角色更换服装的地方,游戏的服 装分制服、忍服、下着、发型、装饰品5种 类,制服是角色标准服装,在忍部屋或者开 始任务时所穿的衣服、忍服是发动忍转身之 后所穿的战斗服,下着则是发动命驱之后展 现出来的内衣(如果忍服被二段破坏之后胸 部会贴着相同款式的乳贴)。装饰品可以通 过购买空格的方式增加可装备的数量, 最高 能同时装备 5 件饰品。此外,饰品还可以自 由设置装备位置,以及具体坐标,摆放角度 以及缩放大小。使得设计的自由度更高。设 置好的衣服可以按 Start 键登陆保存起来, 进行对战的时候就能快速切换这些预设好的 服装了。

此外,更衣室里还可以利用触摸屏以及 陀螺似对妹子进行各种骚扰,而且还有特殊 奖杯······

3 资料家

查看剧情 CG 画像,片头动画,音乐和语音鉴赏的地方。解锁 CG 画像、音乐这些项目除了要通过了相关剧情之外,还要到购买部花钱买了之后才能在资料室中查看。角色语音需要通过了对应的《百华缭乱记》,并且到购买部买了后才能解锁。最后一个选项卡则是玩家的战绩,记录了总经验值、累计击破敌人数、最高连击数等数据,其中有不少跟奖杯有关,因此对刷奖杯有不少帮助。

3 购买部

主要是购买各种服装、饰品,以及资料室数据的地方。玩家可以通过完成主线任务来获得金钱。金钱和购买记录是四个势力共通的,比如一件服装某个势力已经买过,其他势力不用重新购买也能穿。一开始的商品数量很少,玩家要通过完成主线和支线各种任务之后才会慢慢开启新商品。

另外,商店还有"下着おみくじ"的选项,这个是让玩家通过捐钱抽签的方式获得新内衣的模式,内衣数量一共有 98 种,每次都会随机抽取一件,抽到重复的会马上以 20钱的价格卖掉。每次抽奖可投入的金额最低 100 钱,最高 9900 钱,给的钱越多,出现新内衣的概率会相对越高。不过按照笔者的经验,前 60 件就算只投 100 钱也能高几率(约 90%)开出新内衣。而剩下最后 15 件左右的时候就算给 9900 钱概率也依然很低。剩下最后 1 件内衣时给 100 钱出现几率是 1%左右,但给 9900 钱也就顶多 3%,因此每次都投 100 钱就够了。

此外,玩家可以通过购买 DLC 币的方式来抽内衣,每个 DLC 币价格 100 日元,使用后以定能开出新内衣。

变代



更换角色的画面,主要是让玩家选择在基地中走动的角色。这个界面中按△键可以查看角色的技表,按□键可以查看详细参数和状态。

价色能力状态



段位:相当于角色的等级,通过积蓄一定量的经验值就能升级。同时能力也会有所增强。经验值:升级所需要数值,可以通过完成任务获得。画面中显示的数值是角色获得了的经验值总量。

体力:数值越高,角色能遭受的攻击量越多。 攻击力:数值越高,角色给予敌人造成的伤害越高。

防御力:数值越高,角色受到攻击时扣减的 体力越少。

属性熟练度: 三种属性以及对应的熟练度。



战斗系统洋解



使出的连段非常有限,要升到特定等级之后才能解锁后续的连段动作。此外本作增加了长按功能,部分角色特定招式长按之后可以增加威力和效果,当然实战中也会打来一些动作延迟,所以如何运用值得玩家思考。

飞翔乱舞



一套连段中部分招式会有绿色圈圈起 来,这些招式击中敌人后能将对方打飞,并 且画面会出现绿色光圈以及特殊音效提示。 这时按下○键就能追上去在空中施展更加华 丽爽快的飞翔乱舞攻击。飞翔乱舞的攻击动 作跟普通空中连击不同,它更加偏重于连击 数和提高伤害。阴阳变华属性提升到一定段 位以上后, 飞翔乱舞最后一段会出现绿圈, 这时可以再打飞敌人并出一次绿圈追击。从 而进行循环的飞翔乱舞。阳属性(忍转身状 态) 离地后最多能进行 5 次飞翔乱舞、阴属 性(命驱状态)最高只能进行3次,而闪 乱属性可以无限次循环。此外,本作中飞翔 乱舞在 BOSS 战中作用大大降低, 高难度下 BOSS 在空中会使用受身,并且会以迅雷不 及掩耳的速度使出空中重攻击反击,或者发 动飞翔乱舞合闪。

飞翔乱舞合闪是当玩家用飞翔乱舞再次打飞 BOSS 或敌人之后,对方紧急受身并且反击从而进入的双方角力的阶段。此时要快速搓按键或者摇摇杆,令画面下方自己的能量槽压过对方。压制胜利的话能让对方陷入眩晕状态飞走,而我们按下〇键也可以追上去给予追击。

视角操作& 锁定



本作操作视角的方法除了用右摇杆之外,在菜单中设置之后还可以利用背触板来调整。背触板可以设置左、右半边以及全有效,只不过全版面容易出现误操作,因此笔者选用左半边调整。设置好之后,游戏中只要用手指在后面划动即可方便调整,轻点两下就会自动复位到背后视角,但是灵敏度不太好,真正操作起来需要时间适应。

而即将发布的 Ver 1.01 更新将能让闲置的方向键←、→也可以调整视角。而按 R 防御也可以自动复位。

3 经可攻击&连段

类似于"《无双》系列",本作所有角 色都有轻重两种攻击,根据技能表玩家可以 使出非常丰富华丽的攻击动作。角色初期能

3 防御&防反

防御是本作新增加的动作,利用防御可以防住大部分角色的攻击。本作的防御是全方位的,只要按住 R 键,不管敌人从哪打过来都能挡。但是要注意防御状态下如果连续受到攻击会遭到破防。部分角色的攻击以及秘传忍法也有破防的效果。

受到攻击的一瞬间进行防御能使出防 反,成功防反不仅不受伤害还能给攻击方式 造成硬直(远程攻击也可防反,但距离太远 无法制造硬直),并且恢复一定量的忍法槽。 网战中大概防反两次就能获得一格忍法槽, 回报可以说是相当丰厚。

3 强制脱离

受到连续并出现硬直的时候,按下方向键↓能够消耗最大值 10%的 HP 发出冲击波将身边的敌人弹飞,并且获得很短的无敌时间。如果对方正在使用秘传忍法是无法弹飞的,但是无敌时间也可以让我们减轻不少伤害。只不过发动了强制脱离之后会处于离地状态(不能马上忍转身和发动秘传忍法),硬直时间较长,所以如果没能成功弹飞敌人,后果也是相当严重的。

思樂學



系列经典系统之一,当玩家蓄满 I 格忍法槽之后按下 L 键就能发动。这时角色就会换上自己的战斗服,并且出现华丽的变身特写。变身后属性会变成阳属性,并且获得相应属性效果加成。连段招式也会发生变化,同时 HP 全部回复,因此一些杂兵较多的战役中可以利用这个手段进行紧急回复。

命驱



角色主动脱光衣服、为了最大幅度提 升攻击力而舍弃防御力的模式。发动方法 是在制服状态下长按 R 键并且触摸屏幕. 画面就会出现角色胸部的特写, 按照提示 用两个手指划屏幕, 做出一个撕开衣服的 动作(网战中省略了撕衣服的步骤)。命 驱状态能获得阴属性或阴乱属性的效果加 持,并且战斗中能够积蓄阴乱的属性值。 前作的命驱状态只能在战斗开始时发动这 点在本作得以修改, 玩家可以选择更适合 的时机——比如蓄满了忍法槽之后才进入 命驱状态(Ver 1.01 版网战会修正这点)。 命驱之后招式的变化会减少,但部分角色 也会出现一些特别强力的招式,因此能尝 试截然不同的打法。命驱跟忍转身是互相 对立的状态,一旦忍转身就不能发动命驱, 反过来也一样。忍转身状态就算被人扒光 了也不会变成命驱。最后还要注意, 命驱 不会像忍转身那样回复 HP。

3 阴阳变华

根据玩家战斗所倾向的模式(制服、忍转身、命驱),角色会朝着不同的方向成长。并且获得不同属性的能力加成。属性的成长度可以在角色画面中查看,每一项属性槽被分成5段,每当熟练度蓄满一段后就能获得新的属性效果。达到100%之后就会进入"×乱"属性。本作的闪乱改成了制服状态的属性,并且有对应的属性值。因此要练闪乱的话就必须在制服状态下战斗。

04 / 00 ME

(Ly (0 (0%)) 。 无效果

Ly 1 (20%) a 短冲刺无敌时间延长, 追加

15 土川江

La 2 1 40% i

Ly4(80%)。防御强

Los((**闪乱**)

医复加拉什姓 13年

THE PROPERTY.

Lote de la companya d

Lender College of Line of Lender College of Lend

Lv 5(原配)。 3

伊原道、弁損以当力、防御力利が利く無

層/開乱

Ly @ (0%) 。攻击力增加到三倍,防御力

Lv 1 (20%) a 短路 ie

Lv2 (.40%)

Lv8 (60%): 1200

13.

孤腹思悲



本作的秘传忍法一共有三种,其中秘传 忍法 1、2 初期就能使用,绝·秘传忍法要 完成了该角色所属学院主线第四章里与自己 相关的任务之后才能学会。秘传忍法只能在 忍转身和命驱状态下发动,而且由于取消了空中秘传忍法,所以只能在地面上使用,不过发动过程中有无敌时间。

秘传忍法 1: L+ □键发动,消耗 1 格忍法槽,强制破坏下装,秘传 1 的性能很大程度上决定了角色在网战中的实力。

秘传忍法 2: L+ △键发动,消耗 2 格忍法槽,强制破坏上装。

绝·秘传忍法: HP在 20% 以下(红血)时按 L+ ○键发动,消耗 5格忍法槽,强制破坏上下装,可进行第三段破坏。

服變破坏



服装破坏是系列的一大特色之一,前作的服装耐久槽被取消了,取而代之的是只要用带绿圈的招式打飞对手1~2次就能破坏,被秘传忍法打中也会强制破坏。服装破坏有三个阶段,并且分上下装破坏。整套衣服二阶段破坏之后基本上就剩下内衣了。绿圈攻击可以同时破坏上下装,但是只能破坏到第二阶段。秘传忍法1只能破坏上装,秘传忍法2只能破坏下装,但是二阶段全



主线流程简介

国立半藏学园 - 半藏斗诤录 -

e Ba		-			如火炸	
Seg.	Manager of Contract	-win-	Little	- غوالس	venie	
1	基础训练	敌全灭	1	6	无	_
2	云雀と手 合わせ	BOSS 讨伐	1	6	柳生	云雀
3	最上级生 として	BOSS 讨伐	1	6	葛城	斑鸠
4	平稳の 崩坏	BOSS 讨伐	1	6	斑鸠	丛
5	云雀の瞳 の秘密	BOSS 讨伐	2	7	云雀	葛城、斑鸠、飞鸟、柳生

本章要点:本章最后一场战斗是云雀对半藏组的另外四个人,其中要同时打葛城和斑鸠,胜利后紧接着同时对抗飞鸟和柳生。除了要注意各个击破之外,还要善用飞翔乱舞积蓄忍法槽,然后用秘传忍法2来输出能够较为轻松地完成。

<u>M_9</u>

ı	A STATE OF					dayle die	
ı	en en en		alife!	g po .	L.B. Pari	1. Sin =	on the second
	1	忍に必要 な觉悟	BOSS 讨伐	2	7	葛城	夜樱
	2	忍ごっこ	BOSS 讨伐	2	7	云雀	美野里
	3	アゲアゲ ギャル	BOSS 讨伐	2	7	柳生	四季
	4	二重人格 令娘	BOSS 讨伐	2	7	斑鸠	丛
	5	学炎祭の 洗礼	敌全灭	3	8	飞鸟	雪泉



加三亞

ĺ	1		-	- 34	Un ex	da yedin	
	1		-t.M1	1245	المالية ا	《老用作	
	1	突 入、月 闪女学馆		3	8	飞鸟	四季
1	2	命に代え ても	BOSS 讨伐	3	8	飞鸟	丛
١	3	新势力、 来袭	BOSS 讨伐	4	9	葛城	忌梦
	4	VS 新 生 蛇 女 子 3 人组		4	9	飞鸟	雅绯、两备、两奈

1144

1		Jillie-	~ 从 唯一	3#:J	11.50	建筑	
,	1	绝・秘传 忍法习得 训练		4	9	斑鸠	咏
۱	2	バカみた いに	BOSS 讨伐	4	9	萬城	日影
l	3	忍として の成长	BOSS 讨伐	4	9	柳生	未来
ĺ	4	华眼の 代偿	BOSS 讨伐	4	9	云雀	春花
	5	忍たる もの	BOSS 讨伐	4	9	飞虫	焰

本章要点:本章每个角色对应任务完成之后 就能学会绝·秘传忍法。忍法2来输出能够 较为轻松地完成。

		~\ \	الأواد الأعال ا		objekty jednom Openska jednom	
1	谁がた めに	BOSS 讨伐	5	10	柳生	四季
2	战わねば ならぬ时	BOSS 讨伐	5	10	云雀	美野里
3	命のやり とり	BOSS 讨伐	5	10	葛城	夜樱
4	失つた 时间	BOSS 讨伐	5	10	斑鸠	쓰
5	理想の 世界	BOSS 讨伐	6	10	飞雪	雪泉(二连战)

本章要点:最后一场跟雪泉的决斗是二连战,飞鸟的体力和忍法槽不会回复,衣服也不会,因此第一战的时候要做好持久战准备。

死墊月闪女学馆 - 月闪斗诤录

50 m

	-	- Harita	- els		和次华	
		- Allei		22/2	عادف	
1	エンジョ	BOSS	1	6	美野里	四季
	イライフ	讨伐				
2	严しくお	BOSS	1	6	夜樱	美野里
	片づけ	讨伐				
3	南都の面	BOSS	1	6	쓰	四季
		讨伐				
4	善を蚀	BOSS	1	6	雪泉	夜樱
	む恶	讨伐				

10

10.7		- Marth	难	沙	drayle life	
		ાતો વ	m.P.a.l	wh.	سالمائي	
1	どんぐり の背比べ	BOSS 讨伐	2	7	美野里	云雀
2	阴鬼の眼	BOSS 讨伐	2	7	四季	柳生
3	假面のご 令娘	BOSS 讨伐	2	7	쓰	斑鸠
4	快 乐 至 上 主义	BOSS 讨伐	2	7	夜樱	萬城
5	善忍 VS 善忍	BOSS 讨伐	2	7	雪泉	飞盘

50 m

	p Car		**	7.5	III	和为指	
١	Y_(c)		-tariff	الماتي	24 A.S	بطأسكين	
	1	善と恶の 速い	BOSS 讨伐	3	8	Y	两备
Ì	2	见た目通り	BOSS 讨伐	3	8	四季	忌梦
Ì	3	悪=悪い?	BOSS 讨伐	3	8	夜櫻	两奈
	4	归るべき 场所	BOSS 讨伐	3	8	美野里	紫
	5	善と悪の 生きる道	BOSS 讨伐	3	8	雪泉	雅绯

本章要点: 3-02 四季对忌梦是本章比较难 的关, 因为同场的杂兵比较强, 而忌梦擅长 麻痹属性的招式, 不熟悉四季的性能会被打 得很惨。主要战术可以锁定忌梦之后用重攻 击蓄力,这样就能瞬移到忌梦身边并将她打 飞, 然后进入飞翔乱舞, 飞翔乱舞不宜打太 多下, 因为忌梦会脱离并且马上反击。砍两 刀然后马上重攻击落地非常重要。如果不小

心被麻痹了不停按↓,争取回复后马上强制 脱离。另外,场地内的道具也要多加利用。

			***			如次推	A
	4		. Addr	ret _{s.} ?	12/1	المراشرة	
1	1	意外と读 书家	BOSS 讨伐	4	9	四季	未来
	2	游んでく れるひと	BOSS 讨伐	4	9	美野里	日影
	3	同乡の 恶人	BOSS 讨伐	4	9	丛	咏
	4	自由な生 き方	BOSS 讨伐	4	9	夜樱	春花
	5	恶の中 の光	BOSS 讨伐	4	9	雪泉	焰

本章要点:本章每个角色对应任务完成之后 就能学会绝・秘传忍法。

SCT.A

	1	任务名	达成	一 権	の場	初次指	BOSS
J	早	正男也	条件	普通	困难	定角色	5000
1	1	本当の 大人	BOSS 讨伐	5	10	美野里	云雀
	2	本当に欲 しいもの	BOSS 讨伐	5	10	四季	柳生
ı	3	通じ合う 气持ち	BOSS 讨伐	5	10	夜樱	葛城
	4	友のた めに	BOSS 讨伐	5	10	丛	斑鸠
	5	恶と交わ る善	BOSS 讨伐	5	10	雪泉	飞鸟(二 连战)

本章要点: 5-05 最后一战也是跟半藏篇-样的二连战, 第一次击倒飞鸟后她会以初始 状态复活, 雪泉不会回复, 状态跟上一场结 束时完全一样, 因此要尽量保留实力。



私立蛇女子学园 - 蛇女斗诤录 -

			~ ∀ ત્ર‡ કહીત=			**************************************	
l	1	复活の 狼烟	BOSS 讨伐	1	6	雅绯	忌梦
	2	选拔メン バ-探し	BOSS 讨伐	1	6	忌梦	雅绯
i	3	祸魂の力	BOSS 讨伐	1	6	紫	忌梦
l	4	魔弾の 射手	BOSS 讨伐	1	6	两备	雅绯
	5	バレットバ レリーナ	BOSS 讨伐	1	6	两奈	雅绯

本章要点:本章初期只有雅绯和忌梦两位角色可供选择,要完成了1-03之后紫加入,1-04和1-05分别是两备、两奈的加入。

le, san			难	易度 一	初次指	
100			一進	困难	足角色	
1	いわれな き复雠	BOSS 讨伐	2	7	两奈	云雀
2	复雠の 年季	BOSS 讨伐	2	7	两备	柳生
3	みだれ发	BOSS 讨伐	2	7	紫	斑鸠
4	弱さの 代偿	BOSS 讨伐	2	7	忌梦	葛城
5	本当の力	BOSS 讨伐	2	7	雅绯	飞岛

JA PERSON		***	一难。	度	初次指	
p Company		ુ	العامر	困难	定角色	
1	月闪から の招待状	BOSS 讨伐	3	8	两备	丛
2	蛇女の夸り	BOSS 讨伐	3	8	忌梦	四季
3	里切りの 理由	BOSS 讨伐	3	8	两奈	夜樱
4	べべたん と い っ しょ	BOSS 讨伐	3	8	紫	美野里
5	黑炎を白冰 の轮舞曲	BOSS 讨伐	3	8	雅绯	雪泉

Ì	pul-			难』	n E	初次指	BOSS
۱	9		ু আইনিল	普通	団進	定角色	BUSS
	1	儒教と供 给のバラ ンス		4	9	两备	未来
	2	そのまま	BOSS 讨伐	4	9	两奈	日影
	3	绊	BOSS 讨伐	4	9	紫	咏
-	4	愿いと夸り	BOSS 讨伐	4	9	忌梦	春花
	5	散り际の 宮叶	BOSS 讨伐	4	9	雅绯	焰

本章要点:本章每个角色对应任务完成之后 就能学会绝·秘传忍法。

ر و في المعرب

	J IM	skµb. ⊳sξi4		12.2	daylette.	
1	狂い始め た齿车	BOSS 讨伐	5	10	两奈	紫
2	愚直な引 き金	BOSS 讨伐	5	10	两备	忌梦
3	复雠の终い	BOSS 讨伐	5	10	忌梦	两备、 两奈
4	忍にとっ て必要な もの		5	10	雅绯	忌梦

本章要点: 5-01 中两奈要在限时 10 分钟内完成任务,如果之前没打《百华》又没练过级的话,时间会比较吃紧,建议命驱之后进行速攻。5-04 要用忌梦同时对付两奈和两备,两备的擅长远程攻击,一般会走得比较远,两奈攻击带冰属性,而且会对玩家穷追不舍,因此建议先解决两奈,再对付两备。两备的射击主要是针对水平面的,所以多利用飞翔乱舞攻击两奈就能避免很多干扰。



焰红莲队

q - q

-		- 14-11-	78.	N.	和地址	
440		A. Kirry	I Na		انعا املاً ا	
1	朝饭前の 实践形式 训练		1	6	焰	未来
2	ご 驰走をかけた战い	BOSS 讨伐	1	6	咏	焰
3	パパラッ チ春花	BOSS 讨伐	1	6	未来	春花
4	惹かれあ う宿命	BOSS 讨伐	1	6	春花	两奈
5	覚えのない 因缘	BOSS 讨伐	1	6	日影	忌梦

W.

J		***		d to	初次作	
4	A Comment	. E. Sife-	Lilla.	بطأهد	المائد	
1	忍びの家のラ プンツェル	BOSS 讨伐	2	7	未来	紫
2	买い物上手 の若奥さん		2	7	脉	两备
3	SとM	BOSS 讨伐	2	7	春花	两奈
4	わかりあえ ない二人	BOSS 讨伐	2	7	日影	忌梦
5	暗跃する者	BOSS 讨伐	2	7	焰	雅绯

at W

J			- The		机炉槽	
1	-	, de comp	and and		e date	
1	思い出の 场所	BOSS 讨伐	3	8	咏	쓰
2	话の通じ ない相手	BOSS 讨伐	3	8	日影	夜櫻
3	チョズい てる KY	BOSS 讨伐	3	8	未来	四季
4	大人の 游び	BOSS 讨伐	3	8	春花	美野里
5	炎vs冰	BOSS 讨伐	3	8	焰	雪泉

4)mn

	F		1			加州地	
Į	2,0			pil.	1.30.	್ರಚಿಸ್ ಹ	1
ı	1	冒渎的な 创作料理	BOSS 讨伐	4	9	咏	斑鸠
l	2	元气が出 るクスリ	BOSS 讨伐	4	9	日影	葛城
	3	妖怪キャラかぶり	BOSS 讨伐	4	9	未来	柳生
	4	尊敬できる お姊さん	BOSS 讨伐	4	9	春花	云雀
1	5	拔忍のゆく さき	BOSS 讨伐	4	9	焰	色少

, admi		一块产			day the	
Sept.		, and the		E Ball	**************************************	S. Fr
1	行き场の ない想い	BOSS 讨伐	5	10	咏	两备
2	战う理由	BOSS 讨伐	5	10	日影	忌梦
3	匿名の 里側	BOSS 讨伐	5	10	未来	紫
4	狂い笑きの 华园へ	BOSS 讨伐	5	10	春花	两奈
5	觉悟を以っ て进む道	BOSS 讨伐	5	10	焰	雅绯

最终决战攻略

《新说少女忍法帖》全部任务打完之后,主菜单就会开启最后的剧情——最终决战。这也是整部游戏的结局剧情。最终决战是飞鸟和焰两人的对决,玩家可以在她们之间任意选择一人,另一人将会成为 BOSS。最终决战场地是决斗场 - 夕,场内没有杂兵以及回复道具,只能靠实力取胜。无论选择谁战斗并获胜都不会对后面的剧情有影响(只是对话稍有不同),但是两人获胜后会解锁不同的商店物品。所以要选她们各打一次。

PMSE.

个人感觉选择飞鸟难度会高一些,因为 招式判定和性能完全比不过焰,硬碰非常吃亏。其次飞鸟的秘传忍法性能欠佳,秘传忍 法1是单段突进斩,虽然对付 NPC 不用担心 命中率的问题,但是伤害不敢恭维。秘传忍法2伤害稍高,但是相比起焰的秘传忍法1还是逊色太多了。跟流程里的BOSS一样,焰的HP下降到一半以下后就会进行忍转身,然后战斗力会进一步加强。忍转身状态HP又下降到一半以下之后会再一步加强,被飞翔乱舞连击的时候能够直接进行反击,非常霸道。而且还会使用秘传忍法。焰的秘传忍法1只要及时跳跃就能躲过去,但如果贴近她的时候发动了就只能靠强制脱离了。秘传忍法2发动后会变身红莲模式,这时候的焰尾完全无敌的,应该马上拉开距离逃跑。撑到时间结束为止。

战胜焰关键在于飞鸟的重攻击蓄力,锁定焰之后保持在中距离,然后用这招就能遁地并且瞬间在焰的脚下弹出,击中后会出绿圈,并且带入飞翔乱舞。不断重复这个过程,这种打法的效率虽然不高,但是胜在够安全稳定,而且能有效积蓄忍法槽,所以获胜只是时间的问题。焰忍转身并且 HP 在 1/2 以下后能够反击我们的飞翔乱舞,所以空连两下之后就要马上用重攻击落地,如此反复。

想追求更快玩家可以发动命驱来打,效 率比忍转身要快很多,只要保证少失误,获 胜会更加容易。

虽然焰在飞鸟篇很难对付,但是反过了 来之后可别以为能轻松虐杀飞鸟。焰的基本 攻击虽然强, 但是没有遁地这种能够稳定偷 袭的招式还是挺头疼的。飞鸟的空战能力较 强, 如果绿圈攻击吹飞她后, 她很可能会迅 速受身并迎击冲过来的玩家、偶尔她也会从 《空中进攻。如果被她的连击打到必须马上 用强制脱离弹开。此外这场战斗也要时刻 要锁定着飞鸟, 因为她的遁地术是瞬发的, 给我们反应的时间只有她突然消失的那一 秒左右的时间。如果在地面可以及时防御, 要是成功弹反可以给他造成长时间的倒地 硬直时间, 也能恢复忍法槽。但有时候可能 因为受身或者发动强制脱离而进入了离地 状态,她也可能会瞬发遁她进行偷袭,这种 情况就比较尴尬了。

1111

基本战术还是建议蓄满忍法槽之后命驱来打。注意不要太过依赖秘传忍法 1,因为如果对方也用秘传忍法可能会被打断。红莲模式的焰倒是安全一些,控制得好输出比两次秘传忍法 1 要高。大家可根据实际情况衡量,最好争取在忍法槽用光前将飞鸟击杀。

奖杯	名称	取得方法
白金	thank you for playing!!	获得其他所有奖杯
银杯	国立半藏学院 修了证书	《新说少女忍法帖 -半藏斗 诤录-》通关
银杯	死塾月闪女学馆 修了证书	《新说少女忍法帖 -月闪斗 诤录-》通关
银杯	秘立蛇女子学园 修了证书	《新说少女忍法帖 -蛇女斗 诤录-》通关
银杯	焰红莲队 队员许 可证	《新说少女忍法帖 -红莲斗 诤录-》通关
金杯	卒业证书 授与	完成全部《新说少女忍法 帖》的任务
铜杯	飞鸟编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 飞鸟相关的任务
铜杯	斑鸠编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 斑鸠相关的任务
铜杯	葛城編クリア	《百华缭乱记》中完成全部 葛城相关的任务
铜杯	柳生编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 柳生相关的任务

ĺ	奖杯	名称	取得方法
	铜杯	云雀编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 云雀相关的任务
0	铜杯	雪泉编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 雪泉相关的任务
and the second	铜杯	丛编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 丛相关的任务
	铜杯	夜櫻编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 夜樱相关的任务
	铜杯	四季编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 四季相关的任务
	铜杯	美野里編クリア	《百华缭乱记》中完成全部 美野里相关的任务
	铜杯	雅绯编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 雅绯相关的任务
	铜杯	紫編クリア	《百华缭乱记》中完成全部 紫相关的任务
	铜杯	忌梦编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 忌梦相关的任务
	铜杯	两备编クリア	《百华缭乱记》中完成全部 两备相关的任务

奖杯	名称	取得方法
铜杯	两奈編クリア	《百华缭乱记》中完成全部
		两奈相关的任务
铜杯	焰编クリア	《百华缭乱记》中完成全部
		焰相关的任务
铜杯	咏编クリア	《百华缭乱记》中完成全部
		咏相关的任务
铜杯	日影编クリア	《百华缭乱记》中完成全部
to to		日影相关的任务
铜杯	未来编クリア	《百华缭乱记》中完成全部
Act AF	w # 45 A 11 =	未来相关的任务
铜杯	春花编クリア	《百华缭乱记》中完成全部
¢B ŧT	乙女たちの秘密を	春花相关的任务 《百华缭乱记》全部任务
银杯	知る者	完成
铜杯	训练修了	完成训练所(教学模式)里
210177	的山北) (135 J	的全部练习
铜杯	地に足の着かない女	飞翔乱舞空中衔接10次
铜杯	押しの強い女	飞翔乱舞合闪累计5次获胜
银杯	守りの坚い女	防反次数达到100次
银杯	连闪中毒	最大连击数突破7777连闪。
银杯	经验丰富なお年頃	累计获得经验值超过1000万
银杯	1万人切りの女	累计杀敌数超过1万。
铜杯	フィニッシュのこ	用秘传忍法或绝・秘传忍法
21211	だわり	击败BOSS
铜杯	阳乱の极み	任意角色阳乱属性觉醒
铜杯	阴乱の极み	任意角色阴乱属性觉醒
铜杯	闪乱の极み	任意角色闪乱属性觉醒
铜杯	点取り合战	进行一次抢分战(跟CPU对
		战即可)
铜杯	ちょっとだけよ	进行一次脱衣战(跟CPU对
		战即可)
铜杯	空からパンツが!	进行一次内裤争夺战(跟
		CPU对战即可)
铜杯	初めての命驱	发动命驱
银杯	よいではないか!	把敌人打成全裸
银杯	やめてくだされ!	被敌人打全裸
银杯	女性の敌	在更衣室做各种奇怪的事情
银杯	プロの脱がし屋	破坏敌人的衣服累计1000次
银杯	ベストドレッサー	购入更衣室的全部道具
铜杯	初めてのご利益	第一次去抽奖内裤
镍杯	もう店仕舞いやり	将购买部所有的商品买回来

难点奖杯解析

94014 025

完成四个势力的《新说少女忍法帖》所 有关卡即可获得,最基本的通关奖杯,不要 求高难度完成,也不用打最终决战。

Tillers

在任务中的训练所模式,将基础训练的 三个课程——基础体术、上级体术、座学全 部进行一次即可获得。

物に記の表示さいは

达成这个奖杯之前必须先让一名角色习得闪乱属性,这样就可以实现飞翔乱舞在空中的无限衔接。没闪乱的状态最多只能衔接5次。

19 UCUPLU

防反次数 100 次获得,防反的判定时机并不严格,如果还是不擅长的话可以将闪乱练到 Lv.2 以上,制服状态的防反时机就会延长。之后选一些不容易破防的 BOSS(比如未来)单挑的任务不断尝试即可。

the Late

推荐角色是柳生或云雀,柳生命驱之后 飞伞攻击范围较大,而且连击数高,能同时 打中多个杂兵并快速连击。而云雀的空中轻 攻击落下后会弹起,可以不断循环,也能稳 定打连击数。之后选一些无限出杂兵的关卡 即可开刷,推荐半藏篇第四章的任务"バカ みたいに",或者训练所中的自由训练。

《新说少女忍法帖》和所有人的《百华缭乱记》完成后总经验数已经有700万~800万左右了。之后可以不断挑战最终决战将焰和飞鸟两人练满,然后剩下的可以打半藏篇第四章的任务"バカみたいに",同时积蓄任务的阴阳变华属性。



間及の組み/側及の組み/ 例及の組み/1万人間引の見

推荐任务也是半藏篇第四章的"バカみたいに",只要不破坏石头就会不断出杂兵,不断虐杀杂兵直到属性满级即可。如无意外,期间会连"1万人切りの女"这个奖杯也一并解除。

よいてはないか

前提让操作的角色学会绝·秘传忍法, 在任意 BOSS 战中先对 BOSS 的衣服进行二段 破坏,然后蓄够 5 格忍法槽,之后空发强制 脱离直到 HP 在 20% 以下,然后发动绝·秘 传忍法了结 BOSS 即可解锁这个奖杯。

うめてくだされ

被脱光是要求是要中了别人的绝·秘传忍法,方法有两种,一种是进行联网对战,让朋友帮帮忙即可,另一种是打最终决战, BOSS 在忍转身并且 HP 一定程度以下之后就 有可能发动绝·秘传忍法。衣服 2 段破坏的 情况下被其打倒即可。

WH DA

在更衣室中做各种糟糕行为,具体有: 捏着 PSV 前后触屏不断搓画面,让角色衣服破坏; 长按圆键并倾斜 PSV 偷看角色的内裤; 向着麦克风吹气令内裤飘起来; 掀起女生的 裙子; 把镜头拉到最大,仔细观察脸、胸、 臀、胯下等位置; 触摸上述部位; 揉胸部等。 每一项都要被开口骂了才算成功。

5 7 4 1 5 1 1 2 1

《新说少女忍法帖》《百华缭乱记》以及最终决战全部通过之后,商店就能开出所有商品,全买下来即可。



通了系列三部作品之后, 前两作都令我感到余味糟糕, 主要是因为模式重复流程单调。但本作却给我留下了很好

的印象,20名的角色用起来一点重复感都没有,因此尝试不同人挑战高难度任务就成了通关之后的乐趣之一。当然,如果联网跟其他玩家对战会更加有趣。希望 Ver 1.01的更新推出后,能够把平衡性调整得更合理。





文 半夏 美编 咕噜

"《雷顿教授》系列"最新作终于和大家见面了,这一次围绕神秘的远古超文明展开,在教授的带领下玩家们在广阔的大陆展开各种解谜探险,赶快来开动脑筋享用这一道解谜盛宴吧。

文字冒险

3DS

雷顿教授与超文明A的遗产

Level-5

日版 5500日元 2013年2月28日 对应邂逅通信

攻略透解



	操作				
	按键	作用	1		
ı	Α	选择、确认、调	ľ		
۱		查、决定	ı		
ı	В	返回、取消			
ı	START	快进	ľ		
۱	滑杆	移动	I		
1	方向键	选择、移动	I		

雷顿的皮包

- 1.调查笔记,记录了当前经历的种种故 事,便于回顾。
- 2.巨大谜题,阻挡在游戏中的巨大谜题, 随着故事的发展会不断发生变化。
- 3. 谜题字典,收录所有解决过的谜题,可以随时来玩。
- 4. 存档。
- 5.短剧,随着故事的进行会添加各个角色 不为人知的小短剧,让人从另一个角度了 解角色。
- 6.世界新闻,发生在各个地区的有趣事 件、完成指定条件能够解决。
- 7.时尚换装,来自不同角色的换装要求,



换装迷你游戏。

- 8.滚动的坚果, 小松鼠扔球的迷你游戏。
- 9.园艺、能够拯救各种花园的迷你游戏。
- 10.邂逅通信,在地图中搜集关键词,可以在这里进行邂逅通信的设定。
- 11.收藏品、隐藏在各地的收藏品。
- 12.笔记,可以记录笔记。
- 13.返回主菜单。

"《雷顿教授》系列"中大家都十分熟悉的小金币系统,这一作仍然得到保留,在 <mark>她图中探索,放大镜变成橘黄色时可以调查,有时就会获得小金币,小金币能够在谜题</mark> 中购买提示。

川盆市位置一览

- 1.木箱(放大之后的小屋内)
- 2.暖炉上方的锅(放大之后的小
- 3.烟筒最上方的木把手处(放大 之后的小屋内 }
- 4.右下角木墩
- 5.左上路灯
- 6.冰雪小屋屋顶左数第一扇窗户

- 1.左上方房檐冰柱
- 2.中间商店挂着的招牌
- 3.左下白雪堆
- 4.右上方烟囱

- 1.左下方积雪屋顶
- 2.右侧飘动的招牌
- 3.中间雪人帽子
- 4.剧情之后开启放大模式后,温 泉边的石头

- 1.右上突起的山崖
- 2.地上断掉的树干边缘
- 3.洞窟上方山崖

- 1.左上角石柱
- 2.右侧流入水池的水柱
- 3.右侧最近的石柱顶端

大胡服。

- 1.左上方黄色小圆灯
- 2.吊钩
- 3.左侧黄色墙壁

- 1.左上舰顶横梁
- 2.柱子上白色小灯
- 3.中间铁门
- 4.放大模式下左侧绿色箱子

- 1.松鼠前面。中央突起的树枝
- 2.右侧靠近边缘细小的树枝上的叶子
- 3.左侧树干上方白色圆形痕迹

- 1.栈桥右侧最大的柱子
- 2. 冒着白烟的烟囱
- 3.中央上方吊着的灯
- 4.左侧船残骸上红色牌子

- 1.右侧木栏杆最近的圆球上
- 2.中间远处车站前白色招牌
- 3. 冒着烟的烟囱
- 4.左侧商店上方阳台里面的窗户

通過//通用指

- 1.右下地上的红色突起
- 2.船板上的绳子
- 3.中央地上水箱上的木板
- 4.左侧墙壁上挂着的渔网
- 5.剧情后可放大白色箱子时,左 侧店铺内的灯泡

間はずれの間切

- 1.中央路标上方的白色 ×
- 2.铁路边左侧地上的小草
- 3.蓝色小屋挂着的红色东西

- 1.左侧远处鸟巢上方的树枝
- 2.正面大树下的矮木
- 3.左侧远处悬崖的尖角

- 1.右侧损坏的柱子断面
- 2.建筑物左侧瀑布
- 3.圆形洞口右上三角形伤痕

- 1.左侧最细小的水柱底端
- 2.右上类似G模样的花纹
- 3.左上类似△模样的花纹

事上書間の任子の

- 1.小女孩身后的盆栽
- 2.左上建筑物打开的窗户
- 3.岸边最近的木柱
- 4.中央路灯上挂着的红色招牌

- 1.沙发旁的书堆
- 2.左侧炉子上的水壶
- 3.右侧柜子最左边的绿色抽屉
- 4.左侧绿色抽屉柜子上面的珊瑚 摆设

- 1.大学门前的大丛植物
- 2.没有飘烟的烟囱
- 3公车牌上红色圆标志

- 1.垃圾箱
- 2.冒烟的烟囱
- 3.正面店铺二层的窗户

- 1.铜像旁的箱子
- 2.右侧蓝色屋顶建筑物二层侧面 的窗户
- 3.博物馆后面住宅的烟囱

- 1.换气扇上的猫
- 2.右上转动的扇叶
- 3.打开右下的井盖,再点击左下 的铁罐

- 1.地上的水管管口
- 2.路灯
- 3.飞机标志的路牌

- 1.地上积水
- 2.右上浅蓝色屋顶
- 3.左侧墙上柱子

- 1.正面的钟
- 2.右侧墙上海报
- 3.左侧车图案海报

- 1.右侧拉下的百叶窗
- 2. 书架下方柜子
- 3.天花板左侧正方形灯

- 1.地上的铁桶
- 2.正面书架下层左侧
- 3.右侧梯子上的灯
- 4.剧情过后放大右端, 地板上的

- 1.化石前解说牌
- 2. 最上方楼梯扶手的柱子
- 3.右侧墙上箭头
- 4.剧情之后,放大调查左侧正面
- 5.右侧雕像的脸

- 1.白色的水壶下面
- 2.左上坏掉的天花板
- 3.天花板上红色鱼钩
- 4.右侧两个抽屉下面那层

5.桌子上的鱼(点3次)

1.右侧塔中央断掉的木头

- 2.左侧地上的壶

3.远处的山顶

- 1.右上的火把
- 2.左侧靠近的巨大树叶的根部
- 3.舞台左侧装饰的羽毛
- 4.右上天空中伸出来的树

- 1.右侧树下的壶
- 2.左侧细长植物的顶端
- 3.正面家2楼的窗户

- 1.右下红色花
- 2.木桥入口左侧第二个尖端
- 3.木桥深处一个窟窿

- 1. 吊起来的香蕉
- 2.左侧台上的石头工具
- 3.上方靠上的鸟巢
- 4.绿色柜子上长翅膀的红色瓶子

- 1.左侧巨大的花
- 2.右下悬崖边上的草丛
- 3瀑布上方左侧的草

- 1.左侧蓝色蘑菇
- 2.台阶上
- 3.放大模式,水晶上方

- 1.栈桥下漂浮物
- 2.远处的小船
- 3.左侧树上的蝴蝶
- 4右上角的塔

- 1 左侧挂着的黄色遗迹蛋玩偶
- 2.右侧白色船上
- 3.左侧楼梯上方的门
- 4.远处高塔
- 5.左侧店铺的秤

- 1.右侧篮子里的水果(点击3次)
- 2 左数第二个建筑物的烟囱
- 3.左数第三个建筑物上细长的部分
- 4 船头的木杆

- 1.右侧屋檐上的风铃
- 2.桌子上的龙虾(点击3次)
- 3.屋顶上的吊扇
- 4.吧台上左边罐子的顶部

- 1.右下植物
- 2.树下垃圾桶
- 3左下城墙的缺角伤痕

- 1.右侧建筑中间的窗户
- 2.入口左侧的球体
- 3上方中央建筑的窗户
- 1.沙发旁的盆栽
- 2左侧靠近服务台水槽里的安康鱼
- 3.服务台上的铃

間はずれの無害

- 1.右侧商店招牌
- 2.右侧黄色建筑物2层窗户
- 3. 冒烟的烟囱
- 4.左侧树上吊着的灯

マカロニ書・

- 1.左侧商店前的木水槽
- 2.左侧绿色建筑物的招牌
- 3.右下放着钳子的打铁桌
- 4 右侧上方吊着的牌子

1.牛排(点击3次)

- 2.左侧火炉的门
- 3.屋顶的灯
- 4.右上挂着的照片

信号官の信仰

3898838383838388888888888

- 1.右侧木板栅栏
- 2.左侧房子门旁小洞
- 3.左上屋檐下吊着的东西

- 1.正面岩石上灰色的东西
- 2.右侧墙壁(点击2次)
- 3.放大模式,中间岩石顶端

ルビーの間

- 1.右侧照片旁绿色的水果
- 2.左侧架子上蓝色的罐子
- 3.右上房顶角落的甘草
- 4.右上钟旁边的罐子

町はずれの生間

- 1.左侧风车扇叶中央
- 2.中央挂起来的钟
- 3 右侧巨大的风车

- 1.桌子上的火腿(点击3次)
- 2.右侧挂着的铃铛
- 3. 道路左侧生长的草丛
- 4 冒烟的烟囱

- 1.左下被风吹动的树
- 2.右下的草
- 3.石头小路前段右侧

网络山尾

- 1.左下白色的花 2.正面的铃铛
- 3.有烟的烟囱
- 4.罗米背后的白色窗户

- 1.炉火
- 2.右上吊灯
- 3.右下木堆
- 4.左下水桶

1755-1100 1

- 1.地上的南瓜(点击3次)
- 2.南瓜右侧的叶子
- 3.左上干扁的葫芦

- 1.正面铃铛上方
- 2.右侧的派 (集齐遗迹蛋再回来 才会出现,点3次)
- 3.右侧的灯(集齐遗迹蛋再回来 才会出现)

- 1.右下的罐子
- 2.正面建筑物吊着的灯
- 3.左侧小屋的红色尖顶
- 4.桌子上的烧猪(集齐遗迹蛋再 回来才会出现,点3次)

刑罪写書の「

- 1. 鸟雕像下方
- 2.左下木桶上的葡萄(点3次)

- 3.右侧枯木的顶端
- 4.右上冒烟的烟囱

- 1.书架下层罐子
- 2.火炉边上的碗
- 3.吊着的灯 4.左侧的面包

- 1.右侧大树下的植物穗部分
- 2.中央左侧树断裂的顶端
- 3.左侧中央树上折断挂着的树叶

- 1.下方中央的岩石
- 2.左上树上的叶子
- 3.远处蓝色建筑的顶端

- 1.蜂窝下方远处树的树叶
- 2.右下地上的草
- 3.左上远处的红屋顶

- 1.左侧小石碑
- 2.右上黄金鸟像 3.右侧细长石碑
- 4.右上彩绘窗户

- 1.挂着的红色帽子 2.椅子旁边的木柴
- 3.右下挂着的锅盖
- 4.桌子上的苹果

- 1.桥里侧招牌
- 2. 桥右侧路灯 3.左侧路灯上的路标

- 1.左数第三把吧台椅子 2.近处的吊灯
- 3.最后一张沙发后挂着的画

- 1.右侧红色罐子
- 2.左侧木箱上的工具箱
- 3.绿色油桶

|学研究医 / 配)

- 1.中央装置左下
- 2.右下的纸

3 左侧架子上的箱子

- 四百和祖祖
- 1. 道路右侧的草 2.右侧墙上的按钮
- 3.左下水里的罐子

4.正面远处建筑物顶端

- 1.地上的瓶子
- 2.右侧街灯
- 3.右侧黑猫面对的窗户
- 1.右侧黄色操作器
- 2.左上墙上的箱子

3.中央靠右的椅子

75.00

- 1.正上方石像左侧红光
- 2.正上方石像右侧红光
- 3.左上路灯
- 4.右上路灯

銀の店 団様

1.左侧抽屉

- 2.右侧柱子顶端的灯
- 3 左上墙上的圆形花纹

21

1.右侧抽屉

- 2.左侧柱子顶端的灯
- 3.右侧门前柱子上的灯

- 国の語・歴

- 1.正中上方有三角形的原型图案
- 2.左上墙壁上圆形图案
- 3.右上墙壁上圆形图案

間の岸・質温の間

- 1.调查地上圆形地毯,升起的机 关最下层布袋
- 2.右侧水果(点3次)
- 3.右上望远镜
- 4 左侧桌子上打开的书

HE OF

1 中央上方断了的岩石

2.中央地面积雪

3.右侧岩石的尖端

表情の)

- 1.左侧岩石上的蓝光
- 2.右侧岩石上的蓝光

- 1.右下圆形
- 2.左侧尖岩石
- 3.门上装饰

10 gt (7), 17

- 1.右上天花板上的洞
- 2.左前坏掉的柱子断面
- 3.右侧火盆

1 15 15

- 1.右侧石像额头
- 2.右侧墙壁尖端
- 3.左侧大石像下小石像
- 4.左上火把

天星の順

- 1.左侧墙上的小窗户
- 2.开启机关后门上鸟
- 3.右侧柱子上蓝宝石

最初のほ

- 1.天花板上的吊灯
- 2.左侧拱门尖端
- 3.右侧拱门尖端



收藏品(コレクション)

在各地调查时当放大镜有烟一样的效果时,就是 发现有隐藏的谜题或者收藏品,点击就可以获得。部分 收藏品需要完成某些剧情才会出现。

名称	发现地点
おなじみのレリ-フ	コハンベール驿
芸夫パラソル	みはらしの高台
いたいけなイカリ	ユートン湖
こだわりの爱车	レイトンの研究室
よごれたミサンガ	博物馆前
ゆめみごこちブ-ツ	テムズ川の发着场
きまぐれスタンプ	地下资料室
ほのかなぬくもり	スノーラ南ゲート
破天荒ブ-メラン	村长の家前
むなもとパピョン	村长の家
おそるべきマメ	リボの泷
ふらちなサンゴ	ココナッツビーチ
はにかみヒマワリ	海岸通り
惑星ワタシボシ	ラウンジ
おちゃめナッツ	カウボ-イ食堂
あらくれダイス	ルビーの家
过保护なトンカチ	町はずれの牛小屋
りっぱなラッパ	风车小屋前
瞬间砂时计	龙神の祭坛
からくりこもりうた	不死鸟像の广场
アンニュイな胸像	フェニール岳



名称	发现地点
伟大なるロウソク	グラスデン寺院
あさはかなサブマリン	渔师の小屋
いいラフレシア	倒木の渡桥
开运ポポンチョさん	海边のダイニング
センチメンタルUFO	科学研究栋 1号室
はなればなれの友达	废矿
屈强なゆきだるま	スノ-ラ商店街
おてごろ风车	ロミ-の家
ツララ・ア・ラ・モ-ド	スト-ブ食堂
もえつきた不死鸟	ロクスの家
めげずの7番ピン	暗黑街
なにかのりモコン	大战舰・指令室
真夜中のナイト	黑の岩・上层
たけだけしい魔物	黑の岩・首領の间
すぐれたエキス	封印の门
かつてのあやまち	试の门
みわくのキュ-ブ	深渊の间
ブキミなまなこ	断罪の间
ミニボストニアス号	邂逅通信换取

避逅通信

在游戏地图中隐藏着许多隐藏词(ひみつのワート),通过调查获得,有的隐藏词随着故事的推进才会出现在地图中,如果第一次进入地图没有找到,可以等之后再来回收。 在邂逅通信可以设定三个关键词来让邂逅的玩家找,同样邂逅的玩家也会带来三个关键

词的挑战,全都找到之后能够完成挑战得到点数,点数可以交换一些收藏品和神秘的券。

隐藏词	所在他区	具体位置
青りんご	ロンドン	レイトンの研究室
赤く光る目	ゴッド街	黒の岩
赤白くつした	スノ-ラ	スノ-ラ商店街
穴あき风车	マリードール	风の祠
泡立ちビール	ビストニオ	カウボーイ食堂
石臼	マリードール	ロミ-の家
石造りの羊	スリープルス	グラスデン寺院
イルカの置物	コハンベール	渔师の小屋
英国の时计台	ロンドン	スコットランドヤード
驿前の时计	コハンベール	コハンベール驿
黄金の假面	ムスロッホ	村长の家
黄金の冠	マルチノ	水上マーケット
黄金の时计	ビストニオ	ルビーの家
黄金の箱	ロンドン	科学研究栋 1号室
黄金の笛	マリードール	风の小道
黄金のリンゴ	コハンベール	さびれた喫茶店
大きな钟楼	ビストニオ	マカロニ通り
大きな齿车	マリードール	ロミーの家
大きなリース	スノーラ	スト-ブ食堂
おかしら付き	マルチノ	
		海边のダイニング
おどる毛虫	ビストニオ	保安官の诘所
お店のレジ	コハンベール	さびれた喫茶店 マルチノ・リソート
お汤の泷	マルチノ	
およぐカメ	コハンベール	水上通路の住宅街
温泉の立着板	スノ-ラ	スノーラ停留所前
カエルの子	ムスロッホ	
风见风车	マリードール	町はずれの牛小屋
风见魔女	ロンドン	テムズ川の发着场
カブトムシ	ムスロッホ	倒木の渡桥
カメラ	ロンドン	地下资料室
かやぶき屋根	スリープルス	不死鸟像の广场
ガラスのフタ	スノーラ	スト~ブ食堂
かわいい爱犬	マリードール	风车小屋前
黄色の飞行机	ロンドン	格纳库
机关车の车轮	コハンベール	コハンベール驿
汚い换气扇	ロンドン	薄暗い路地里
巨大モ-タ-	ゴッド街	大战舰·通路
ク-ガの长靴	コハンベール	渔师の小屋
草花のアーチ	マリードール	风の小道
研究用の化石	ロンドン	科学研究栋 1号室
公众电话	ロンドン	ノ-スレント通り
コウモリ	ムスロッホ	泷里の钟乳洞
小型の战斗机	ゴッド街	大战舰·通路
コノハムシ	ムスロッホ	村长の家前
子豚	ムスロッホ	村の集会场
ゴミのタイヤ	ゴッド街	废弃物处理场
ゴムボート	ゴッド街	暗黑街
サボテン	ビストニオ	町はずれの厩舎
シカの石板	ゴッド街	黑の岩・首領の间
シカの头骨	ビストニオ	废矿

隐藏词	所在地区	具体位置
じょろうグモ	ビストニオ	ルビーの家
司令官のイス	ゴッド街	大战舰・指令室
进入禁止の板	マルチ/ スリ-プルス	フェニール岳のふもと
スキー板	スノーラ	スノーラ停留所前
石碑の颜	スリーブルス	グラスデン寺院
双眼镜	マルチノ	大灯台
捜査官の电话	ロンドン	捜査官室 7.44 こしの東ム
高台の単	コハンベール	みはらしの高台
立て掛けソリ	スノ-ラ	スノーラ南ゲート
蓄音机	ゴッド街	黑の岩・首领の间
天井の化石	スノーラ・遺迹	试の门
トースター	ビストニオ	カウボーイ食堂
鸟の巢箱	マルチノ	村长の家
トンボ	コハンベール	ユートン湖のほとり
寝袋	スノーラ	眠りの间
眠りの时计台	スリープルス	スリープルス正门
ハエトリグサ	ムスロッホ	村长の家前
马车	ビストニオ	マカロニ通り
ハチドリ	ムスロッホ	リボの泷
ハチの巣	スリーブルス	まんまる塚
ハデな饮み物	マルチノ	海边のダイニング
花付きバナナ	マルチノ	マルチノ・リゾート
跳ね上げ桥	マルチノ	水上マーケット
ハリセンボン	マルチノ	ラウンジ
パン屋の看板	スリープルス	スリープルス正门
干上がった川	ビストニオ	保安官の诘所
飞行机の模型	ロンドン	博物馆
ひょうたん	マリードール	风だまりの洞窟
不死鸟像	スリ-プルス	不死鸟像の广场
踏切の看板	コハンベール	町はずれの踏切
振子の时计台	スノーラ	スノ-ラ停留所前
古いトロッコ	ビストニオ	度矿
ボートの残骸	コハンベール	ユートン湖のほとり
ポリタンク	ゴッド街	废弃物处理场
まき割りの斧	マリードール	町はずれの牛小屋
待合室のイス	ロンドン	待合ロビー
丸太の案内板	スノーラ	スリップストリート
マンモスの骨	スノーラ・遺迹	试の门
水もれ消火栓	ロンドン	スコットランドヤード
ミニ雪だるま	スノーラ	スノーラ南ゲート
ミミズク	スリープルス	フェニール岳のふもと
麦わら帽子	マルチノ	ココナッツビーチ
紫色のキノコ	ムスロッホ	村の广场
森のタンポポ	コハンベール	湖畔の森
门番のランプ	スノ-ラ・遺迹	断罪の间
ヤドカリ	マルチノ	ココナッツビーチ
揺れる案内板	マリードール	风车小屋前
理发店の目印	ロンドン	ノ-スレント通り
忘れ物のカサ	スノ-ラ	スノ-ラ商店街

时尚換裝 (きせかえファッション)

根据不同角色对服装的要求 进行搭配,达到满意的效果她们 秘密模式开启关于时尚达人的挑 战谜题。具体要求如下:

	头	上农	下农	鞋子	小饰品
1	ねこかいりカチューシャ	ひまわりジャケット	はなやかなミニスカ-ト	有名なハンプス	もこもこハック
2	まなびやのぼうし	こなゆきジャケット	みなものキュロット	とっておきのブーツ	ほどよいマフラ-
3	プチシルクハット	みわくのノ スリ ブ	うたひめのスカート	シックなロ ファー	せいなるつばさ
4	もうじゅうフード	しましまプイネック	ゆったりスウェット	ふたごうさぎスリッパ	ファンシ-グロ-ブ
5	おてがるクラウン	おとなのコート	いまどきのスラックス	したたかなクツ	おねえさんメカネ
6	まばゆいファーハット	おじょうさまプラウス	ひらひらロングスカート	かがやくトウシュ-ズ	ひるがえりマント

滚动坚果(ころころナッツ)

控制小松鼠扔石头,地面 上的障碍会影响石头的滚动轨 迹, 另外石头在地上滚动也能 够破坏一些障碍。最终目的是 把核桃送到终点。



从G、C扔下岩石,从E扔下橘核

02 ころころナリッジ



分别从CCBCC位置按顺序投掷



分别从CDB位置按顺序投掷岩 石, 然后从B投掷据黄核桃。



从B投掷榛子, A投掷岩石, C投 掷榛子,之后按CDBAE顺序依 次投掷岩石。



从E向右, A向左, F向下, F向 下, E向右投掷岩石。



分别从CDBAAA按顺序向右投掷

07ほいはいカーフ



从H向左,从C向下。从F向左, 从G向左、从G向左、从C向下、 从H向左按顺序投掷石头。



从C向下, B向下, E向左, C向 下, E向左, A向右投掷岩石。

09 ほこぼこフォレスト

分别从BBFDDD按顺序向右投掷 岩石。



从D向左, D向下, C向左, C向 左, B向右, C向左, B向右, G 向下投掷岩石。

」 园艺 (おはなみガーデン)

使用不可思议的鲜花 让开花时产生的力量使花 园恢复生机,不同鲜花的 范围不同、不同地图也有 不同的障碍。10 个完美挑 战的答案如下图。





















在秘密模式(ひみ つのモード) 有日刊ナ ソ通信, 这里共有20种 谜题,每天联网可以更 新一题,解决这些谜题 能够获得纸娃娃道具, 可以摆放在舞台中, 注 意有些道具需要连续解 谜一定天数获得, 最好 每天都来这里解决一题。 通关之后秘密模式还会 追加动画、插画欣赏, 完成游戏中的一些条件 这里还会开启 "日刊ナ ゾ通信+"和对雷顿教 授的挑战状,各种丰富 多彩的谜题供玩家挑战。



旅の始まり

雷顿教授收到来自沙海曼(サー ハイマン) 専士的一封信、信上说他 找到了一具活着的木乃伊、木乃伊如 果活着又怎么可能还是木乃伊呢? 为 了解开这个谜题, 雷顿教授、卢克和 蕾米踏上了飞艇——波斯特尼亚斯号 (ポストニアス号), 飞艇上迎接他 们的是管家莱蒙特(レイモンド), 为了考验教授的真正实力他提出了一 个简单的谜题, 轻松解答之后赢得了 他的认可, 飞艇终于起飞



● 生きているミイラ

经过短暂的飞行到达目的地白雪覆盖的斯诺 拉。在介绍了如何移动和调查之后雷顿一行人开 始在城镇中探索,调查右侧冰雪小屋的门槛,会 出现一个发抖的大叔阿鲁达斯(アルダス),他 让雷顿教授找一个筢子, 对着冰雪小屋使用放大 镜的放大功能就能发现箱子 调查箱子发现小金 币。开启小金币系统 和街道上的人对话得知有 神秘的黑衣人也在找沙海曼博士 来到スリップ ストリート调查左上路灯, 出现谜题 003 和小 女孩对话,解决迹题002 之后发现袖秘黑衣人 的身影,果然他们十分可疑,必须尽快找到博士 来到スノーラ停留所前和老者对话得知博士被困 在洞窟中、调查右上烟囱、出现谜题 004 来到 町はずれの洞窟、洞窟大门被厚厚的冰封了起来, 门口有奇怪的雪人 回到スノーラ停留所点击两 个小女孩, 出现谜题 005。解决后开启"きせか えファッション"模式。放大调查右侧温泉、和 阿姨对话得知雪人是开启大门的关键。回到スリ ップストリート调查右侧雪人得到手套。回到町 はずれの洞窟,点击雪人,启动机关,洞窟大门 打开 在眠りの间和博士对话。调查冰封的少女。 出现 谜题 006

解开封印之后少女竟然还活着。这时神秘的 黑衣人突然出现, 他们劫走了少女, 开着巨大的 战舰逃走, 为了追赶他们雷顿一行人返回波斯特 尼亚斯号,路上遇到落单的黑衣人罗宾(ロビン), 对话出现迷题 00/ 追着他来到スノーラ南ゲー 卜调查老爷爷, 出现谜题 008 为了追上黑衣人, 博士将飞艇变身为小型飞机,此时敌人派来无人 战斗机,和它们作战。成功潜入敌人飞艇之后调 查大门出现谜题 009 点告操作板,移动开之后 使用放大调查油桶、出现谜题 011 点击保安、 出现迷题 010 解决谜题之后继续前进,雷顿教 授和黑衣人领袖吵了起来, 神秘少女释放巨大的 能量扰乱了飞艇的操作系统 雷顿教授起机带着 少女逃走, 却不小心将她落在森林里, 和沙海曼 博士、蕾米汇合后大家决定赶快在危险的森林中 找到少女



第二章

谜の少女

在湖畔の森、点击小松鼠、出现迷题 012、 解决之后追加"ころころナッツ"模式。在ユー トン湖のほとり、调査少年、得知少女前进方向、 移动之后沙海曼博士告诉雷顿教授, 所有的这-切包括雷顿之前解决掉的谜题都和亚斯兰特文明 有关。神秘的黑衣人隶属于塔捷特(タージェン 卜)组织,他们追寻亚斯兰特文明是为了控制整 个世界 来到コハンベール学,点击中间小女孩, 出现谜题 013。和男子对话,对着左侧车站使用 放大镜, 拉近之后调查阿鲁达斯, 他教会玩家调 查放大镜有反应的地方就能获得收藏品,点击火 车烟囱得到第一个收藏品, 解除放大模式后发生 剧情 继续前进。调查正面屋子的鱼形绘画、出 现谜题 015、调查中央的女性出现谜题 014、追 加"おはなみガーデン"模式 继续前进找寻少女、 发现黑衣人在询问大叔关于少女的下落, 和大叔 对话得知他觉得黑衣人很可疑所以骗了他们、知 道少女真正的行踪后继续前进

来到みはらしの高台、调查左下指路板出现 逃题016 调查正面远处的山、发现组织的飞艇、 此时听到渔师尖叫、回到町はずれの踏切、调查 男子、出现谜题017。解决之后终于看到湖面上 的少女、她从湖底召唤出了巨大的遗迹。进入遗

变曼测遗的造附机,博正迹磁成近都沙士因附场经的会海推为近才过飞发



生事故 遗迹中少女自称是亚丽亚(アーリア)。 是亚斯兰特文明的使者。完成她挑战的人就能获 得找到文明的钥匙。和亚丽亚对话,她讲述了关 于天空王的故事。传说最伟大的天空王有五个聪 明的儿子,他们为了王位而不断争斗, 王一气之 下将大陆切割成五块,将王子们流放在大陆上, 并关闭了通往天空的大门,将大门的五把钥匙封 印在地上的罅隙中、当王子们改过自新之后就能 回到天空,解决渊题 018 亚丽亚告诉大家墙壁 上画着的蛋是寄宿着亚斯兰特智慧的圣闪石 人决定先回伦敦继续研究,沿途和街道上的村民 对话。在离开鱼市场时黑衣人追来、和鱼店老板 对话请他帮忙,放大白色箱子,躲藏之后和黑衣 人对话。将他们骗走绕到居民区回飞艇,点击小 女孩。解决谜题 019、想要离开时发现前方也有 黑衣人, 和右侧女七对话, 冉调查船解决谜题 020。来到湖边、调查少年出现谜题 021. 同到波 斯特尼亚斯号, 和沙海曼博士对话第二章完结

御三津 ロンドンの休日

重顿教授一行人终于回到伦敦的研究室,同 时似乎警察古罗斯基(グロスキ) 也参与到了 塔捷特组织的调查工作中来 沙海曼博士认为雷 顿教授之前调查过的遗迹就是唤醒使者的条件, 亚丽亚醒来后雷顿教授决定带着她出去散心 调 查研究室里面的玻璃橱柜, 出现谜题 022 来到 大学前,和占罗斯基擦胃而过,和学长对话,出 现谜题 023 点击公车站牌,乘坐公车来到繁华 的商店街, 看到了卢克的母亲和她对话, 帮她解 决谜题 024 解谜之后却发现亚丽亚不见了,来 到博物馆前找她,她说博物馆里有熟悉的感觉, 和保安对话解决迷题 025, 得知博物馆内发生盗 窃事件,所以暂时禁止入内 先回到商店街为亚 丽亚买衣服,点击商店大门发生影情,亚丽亚换 了一身现代的衣服 买好东西正要离去的众人, 发现古罗斯基警官跑到了小路上, 有着不好预感 的雷顿教授追了上去 在蓄米的帮助下制服了坏 人 调查右上黑猫、触发迷题 026

回到公车站, 坐车来到はつちゃくじょう, 想要移动的时候解谜客婆出现和她对话之后登上 飞艇、和莱蒙特、沙海曼博士对话之后决定要先 搜集资料 以后可以调查沙发上的黑猫, 回收之 前错过的谜题 同到テムズ川の发着场,碰到古 罗斯基来送姐姐去旅行、触发迷题 021、乘坐公 车来到スコットランドヤード、和警局门口女性 对话,解决谜题 031 进入到警察局和警卫对话, 得知进入资料室需要高级许可。来到搜查官室、 见到布魯麦魯(ブルーマイル),和其对话触 发剧情获得资料室进入许可 调查地上的书出现 謎题 032 和卢克、蕾米对话之后放大调查房间 右端,调查里面的箱子触发剧情 蕾米和教授认 为博物馆被盗也许和迪斯科尔(デスコール)有 关,但是资料还是太少,众人决定回到博物馆调 杳 乘坐公车来到おおどおり、追知"ワールド タイムズ"模式,调查服装店门口女性,解决谜 题 034 束到博物馆门前和警卫对话、遇到卢克 的爸爸,允许他们进入到博物馆 在博物馆内和 两个警卫对话。放大调查左侧 和卢克爸爸对话 得知展品中混入了伪造品,解决谜题 035 分辨出 仅有的真品 冉一次和卢克父亲对话开始进入解 迷 答案分别是"タージェント"、"警察の中



に犯人がいる"、"搜查そのものが感だった"、 根快推断出塔捷特组织伪装成警察利用搜查调换 了真品 在前往スコットランドヤード调查之前、 先去薄暗い路地里、大学前、レイトンの研究室、 ボストニアス号四个地方回收谜题 最后来到警察局,先和门口警官对话,解决问题102(必须 事先读过ワールドタイムズ中相关报道) 在解 决了25个以上谜题之后可以进入警察局,触发引 情,揭发布鲁麦鲁正是盗走文物的坏人 解决 了 博物馆失窃事件,和父母挥别之后,雷顿教授一 行人终于开始踏上寻找五个遗迹蛋的旅程

第四章 5つのエッグ

在飞艇内触发割情, 开启五个全新的地点

· 有严格规

和沙海曼博士对话、触发谜题 036、冉一次对话触发谜题 037 之后可以去任意地点旅行回到白银の町スノーラ、在スノーラ南ゲート小屋中触发谜题 038、スノーラ停留所前触发谜题 039、右侧温泉里和老饭娘对话解决ワールドタイムズ

同利湖の町コハンベール、分別在湖畔の森、コハンベール驿、鱼港の鱼市场触发谜題040~042。在町はずれの踏切和渔师对话、被邀请去他家做客 和渔师对话,解决スノーラ的ワールドタイムズ

同到英国の都ロンドン,在待合ロビー和搜 毎官室触发迷题043、044

第四章 5つのエッグ (公文ロッホ篇)

回到飞艇、选择来到ジャングル、 競会进入此章 来到被森林环绕的村子,点击左下角色鲜花开启谜题 046,和中间的女性对话触发 2045 得到关于蛋的线索之后来到集会所、发现遗迹蛋就在村长脖子上 村内正在举行祭奠、想要和村长说话必须先逗笑他 雷顿者的冷笑话有了鬼脸却失败了 沙海曼属后察觉村长河中收变化,他们决定来到村长家尚香石村长地的孙子对话,解决谜面、找到村长家尚香 调查中央柱子上的红色袋子,触到村长家尚香 调查中央柱子上的红色袋子,

发迷题 048 和婆婆对话, 被告知最近村长的一系列举动都很奇怪, 他们也找到了村长不笑的理由

为了逗笑村长先要搜集材料,在倒木の渡 桥找村民要來骨头,在广场和村民对话触发谜题 051,之后调查右侧红色蘑菇,得到粘液 來到村集 会所,和村民对话触发谜题 050,回到倒木の渡桥 触发谜题 049 为了找寻宝藏来到瀑布,调查右侧 悬崖边的树根,发现隐藏谜题 052 查香瀑布发现 后面似乎有个洞穴,要想办法进入到瀑布里面,调 查瀑布顶端的巨石,发生围情,众人能够继续前进 进入洞窟后调查右上方水晶。再调查中间巨大钟乳 石下的小岩石,可以放大查看水晶附近、调查水晶、 得到素材。离开洞窟在门口和新婚旅行经过的阿梅 丽对话,解决谜题 053

回到村集会场开始逗笑村长,进入解谜模式按 下图上顺序选择,就会做成一副眼镜 原来大家都没 察觉村长视力不好,当村长带上之后能够看清周围事 物时,就会笑个不停,之后作为答谢收到了遗迹蛋。



御歌 5つのエッグ

向第二个城市みなみのしま出发,这是一个充满热带风情的南国小岛,在沙滩上和大叔是一个充满热带风情的南国小岛,在沙滩上和大叔量话得到情报,来到热闹的市场、发现这里有大继。 "遗迹蛋"。 无法分稗真假的 从只能先继达到654 来到海岸通り调查路灯下黄色招牌。出现这题 054 来到海岸通り调查路灯下黄色招牌。出现这些题 055 同到水上マーケット继续调查。和中间长板对话、解决迷题 057、吊桥放下来到海边餐馆 继续和专板对话、解为一个以下继续调查。和中间长板对话、解决迷题 057、吊桥放下来到海边餐馆 继续和专板对话、解为话。他告诉雷顿教授、遗迹蛋在这里 吸见为幸运是上的。居民手中传递,黑衣人再次出现、一定要赶在他们之前拿到遗迹蛋 先到处和岛上居民打探消息

来到大灯台、调查左侧的树发现隐藏谜题 060,和居民对话、出现谜题 058 继续打探消息、 来到マルチノ・リゾート、和小女核对话 在 ラウンジ冉次遇到阿梅丽、帮她解决谜题 059 来到マルチノ・リゾート调查黑衣人、在他们的 无心帮助下得到遗迹蛋的消息。回到海岸通り和 中间的女性对话得到关于遗迹蛋的最后消息 之后进入解谜模式、分别选择"结婚""女性""条件の片方が自分と违う人""トモエ→ベン→ミランダ→アメリー→ゴドック"、得出遗迹蛋的转送条件、并推断出它的最后去处 找到ゴドック拿回遗迹蛋,在回飞艇之前去ラウンジ和ココナッツビーチ回收迷题 061、062

第四郎 5つのエッグ

这一次到达的是一个充满西部风情的城市和路上的牛仔蓝幕(レンジャー)对话,他说这是一个有野兽出没的小镇。 功雷顿赶紧离开 忽然远处传来野兽嚎叫声、追踪着声音、大家发现了地展的红狼、以及鬼鬼架架的黑衣人组织 为定利极在黑衣人之前拿到遗诞蛋,众人依然是决调了抢在黑衣人之前拿到遗诞蛋 064 和蓝嘉对话,查右侧建筑物吊灯,出现谜题 064 和蓝嘉对话,定后去找保安官 在酒馆被人搭讪,解决谜题 065 终于见到保安官卡宾(カービン),解决谜题 066,卡宾告诉他们红狼在废矿坑

卢克想要发挥自己和动物沟通的能力,众人 水到矿坑找寻红狼 红狼说想要见一个女孩、回 到保安官の诘所发现卡宾和一个老太太在说话、 回到町(はずれの厩舍、触发迷题 067、063(东路 同到町(はずれの厩舍、触发迷题 067、063(东路 有)、来到力ウボーイ食堂和少女长内特 (カーネット)对话、解决谜题 068,之后带着 卡内特回到矿坑、然而红狼找的却不是卡内特 再次回到保安官の诘所发生剔情、众人来到卡 特的家 调查如子上方的书,出现谜题 069 看照片,和甚奶奶对话、解决谜题 070、原来书 奶奶才是红狼要找的小女孩 回到矿坑,红狼终 奶奶才是红狼要找的小女孩 同到遗迹蛋、同飞艇 之前可以去卡内特家回收谜题 071

第四章 5つのエッグ

这一次的城市是有风吹拂的小镇,小镇到处竖立着风车、为人们的生活提供了便利 在町处竖立着风车、为人们的生活提供了便利 在町 1072 和老爷爷对话,得知小镇正在举办结婚典礼,继续前进,突然刮起了龙卷风,参加婚礼的人也离开了。和牧羊人对话触发谜题 073 来到新城中的风の祠发现所谓的结婚典礼却是新娘和和发结婚,并且将新娘关在了风の河,而深爱新娘和牧师对话,他说龙卷风风水道,并且将新娘关在了风的河流,他说龙卷风风水道。他说龙卷风飞水道。

人对话, 解决迷题 0/4

第四章 5つのエッグ

在飞艇选择最后一个目的地心せきのまち。这 里是一个限荒凉的古城、在スリープルス正门调查 右下的门能够继续前进。在广场春春金色的乌雕像、 回到正门、发现黑衣人也来了、和少年洛克斯(ロクス)对话、他说城里的大人们已经睡了1周了、 没有人起床 来到洛克斯家、他为了治好科里人的 肾病、想要唤醒不死乌。回到广场、和小孩对话触 发谜题 0/9 在フェニール岳のふむと调查右上方 巨大的飞哦。触发谜题 080 和秃鹰对话得知曾经 有浑身闪光的大鸟在这里出现、下山又看到黑衣丸 组织、回到广场冉和小孩对话、发觉他们在祭典期 间在まんまる塚玩耍、来到まんまる塚、调查右侧 房屋前大大树、发现隐藏迷题 082、和小孩子对话, 解决谜题 081

來到寺院、调查长者、再调查右侧蓝色石碑、然后放大查看正面蓝色墙壁、进入解谜模式、调整图案如下图位置。回到正门、发现三角石板、调整之后再调查拱门上的石板、选择右数第二个和第四个、就能召唤不死之马。回到广场看到不死鸟雕像消失、应该是去它的饮水场、来到了工二一儿后调查水库门、出现迷题 085、原来不死之乌就是城市中河流组成的图案,回到ま人まる塚自动发生割情成功唤醒村里的人们、来到寺院得到遗迹蛋、在正门和核子对话回收谜题 083



第四章 5つのエッグ

完成禮遊畫收集之后可以回之前的各个城市 回收各种迷题、金币、送你游戏等等,这部分是 非主线内容,也可以不做直接和亚丽亚对话进入 第五章

スノーラ

到达スリッフストリート后追加新的地点,来到ストープ食堂,和客人对话、谜题111。来到スノーラ停留所前追加新的地点,在スノーラ商店街和小孩对话触发谜题109、调查水面伸出的木头,谜题086

コハンベール

来到コハンベール導、开启新地点、来到 さびれた喫茶店、和店员对话开启谜题 105、 调查右侧墙壁上的时钟得到谜题 087,在水上 通路の住宅街和女性对话、开启谜题 107

ロンドン

到达テムズ川の皮養场,追加新的地点 点——格纳库。在大学前追加新的地点、科学研究株1号室、调查左侧书架、出现迷題 088、在博物馆左侧屋里和雷顿的妈妈对话、 解锁滤题104

ムスロッホ

在村长の家前、沈里の神孔病分別解叙述 题 103、089

スルチリ

在水上マーケット、大灯台、ラウンジ、 海岸運り分別解管迷聴 090、092、106、091

ビストニオ

在町はずれの厩舎、マカロニ通り、カウボ-イ食堂、保安官の诘所,分別解锁迷題093、108、094、095。

李明: 下: 78

在町はずれの牛小屋和牧羊人对话,之后 在风の祠、风の小道、风车小屋前、龙神の祭 坛分别解鎌迷題 110、091、099、100

スリーブルス

在グラスデン寺辰、フェニ ル缶のふも と、フェニール岳解領 遠題 084、112、101



第10年 ゴッド街の恶魔

和飞艇内的亚丽亚对话选择释放遗迹蛋的魔力,结果却发现遗迹蛋有一个是假的,亚丽亚回到神々の壁感应到遗迹蛋在ゴッド街 之后可以选择迷题回收或者直接向ゴッド街出发

谜题回收(非主线)

コハンベ ル

在町外札の踏切、ユートン湖の(ほとり、湖畔の森触发迷题 128、126、127。

スノーラ

在スノーラ南ゲート、スリップストリート スノーラ停留所前触发迷题 123、124、125

ロンドン

在テムズ川の发着场和ノースレント通り触 发迷题 129、130

ムスロッホ

在村の广场和到木の湾桥触发进題131、132

マルチノ

在水上マーケット和大ぐ台触发迷題 133、134

ビストニオ

在マカロ二通り和保安官の诘所触发谜題 135、136

マリードール

在风の小道和风の祠触发 計题 131、138

スリーブルス

在スリーフルス正门、グラスデン寺院、ま んまる塚触发迷題 139、140、141。

追寻遗迹蛋的踪迹来到ゴッド街、刚下飞 艇就听到枪声,众人往暗黑街赶去 在黑暗街调 查左上铁路线,出现谜题 113,调查左侧楼梯上 的猫、出现谜题 114 查看受伤的男子,发现是 塔克(タツコウ)、黑衣人正在追他 回到废 弃物处理厂, 查看右侧战舰 在战舰内点击门, 解决谜题 115 来到战舰内部、查看操作器、将 吊臂移开之后放大查看角落里的燃料桶, 出现谜 题117。和黑衣人对话解决谜题116 进入指令室, 和塔克对话, 把昏倒的他送回飞艇, 再次深入组 织根据地,在废弃物处理场和黑衣人对话,谜 题 119, 暗黑街触发谜题 118, 发生剧情, 终于 来到塔捷特组织的大本营、大量亚斯兰特的遗迹 隐藏在这里。看来组织从一开始就知道遗迹蛋是 获得亚斯兰特智慧的钥匙,那么为什么他们只偷 走了一个遗迹蛋呢?调查守卫。出现谜题 120 塔捷特组织绑架了大量的科学家为他们解读亚 斯兰特文明, 但是对亚斯兰特文明异常熟悉的 沙海曼博士为什么能逃过一劫呢?来不及细想, 众人继续向上。调查中央的柱子, 冉调查远处的 门、解决谜题 121. 在完成过 75 道以上谜题时 能够进到首领的房间,进入之前回到黑の岩・中 层能够回收谜题 122 塔捷特组织的首领布洛内



第大学 アスラントの遗产

回到初始之概亚丽亚苏醒的地方,开启新的 地图封印の门、和迪斯科尔对话,触发剧情、关 键时刻蓄米居然绑架了卢克、原来她居然是基塔 特派来的、钥匙和亚丽亚都被布洛内夫带走、和 迪斯科尔对话决定进行合作 在贷者の道调查户 克、再调查左侧装置解决谜题144,进入试の门 调查大门,解决谜题145 在深渊の间调查大门, 解锁谜题146 继续乘船前进、调查巨大的创、 解锁谜题147 迪斯科尔在破坏陷阱过程中受了 售伤终于讲出自己的身分,为了阻止这一切的发 生、雷顿教授继续前进,在天启の间开启机关后 第六章结束

一一一 水来へと传わる遗产

来到神罚の间,没能阻止布洛内夫开启机关、 大量亚斯兰特人偶出现。原来亚斯兰特人用超高的智慧制造了这些人偶,却最终导致灭亡、亚斯兰特 7 贤者将所有人偶冰封起来,亚丽亚也是人偶之一,布洛内夫执着地为了所谓秘宝而解开了醒时印,也因此引发了灾难。最后布洛内夫幡然醒悟,和众人一起关闭了控制器。亚丽亚救了所有人,却也和亚斯兰特文明一起沉入了水底……

F

建度 001

で行船の目的地

问题 飞船在地图上行走,但是由于燃料有限,需要进行补给,引领飞船走完所有的加油站和城镇,注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

書意 如图所示



建板 002

がのプレゼント

问题 朋友送来了生日礼物,是被冻在冰中送达的,附信中写了一般情况下融化 30g 的冰需要 150ml 水,冰冻住礼物的冰共有 2kg,那么想要从中间取出礼物,需要 150ml 容量的几杯水呢?

答案 () 杯, 仔细观察图片, 会发现壁炉中的炉火 把冰块放在旁边, 就能渐渐融化露出礼物

他板

街の灯り



向!!! 今夜是祭典,需要将所有的街道都照亮, 主办者希望,同种颜色的灯不能交叉。

警案 如图所示



位数

雪の結晶



仔细观察飘落的雪结晶,以下4种雪结晶 哪一种没有飘落?

答案 答案: C

005

刺繍の模样



回题 在布上进行刺绣,刺绣使用了 4 种花纹。 这些花纹是遵循某种法则排列的,按照黄线指示 一直缝到红手套处,填补图上空缺的花纹。



006

冰の少女



问题 转动石板让光线将石板分割成若干区域,每个区域必须包含 4 个小方块、完成之后就能解 开冰封印。

答案 如图所示



007

海贼と水兵



向 水兵遭海盗攻击,棋子跳过其他棋子就会 将跳过的棋子改变成另一种,想办法将所有棋子 变成水兵棋子。

答案 1. 最右侧的海盗跳到左侧

- 2. 左侧数第二位的海盗跳到右侧
- 3. 右侧数第二位的海盗跳到左侧
- 4. 左侧的水兵跳到右侧
- 5. 中央的水兵跳到左侧
- 6. 最右侧的海盗跳到左侧
- 7. 左侧的水兵跳到右侧

つるつるカメ



冰面上有晒太阳的乌龟,以及冰块,想办法让红色的乌龟停在红色方块内,冰块可以堵住冰窟,滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

荃聚 红色乌龟向左→冰块向下→靠上的绿色小 乌龟向下 →大乌龟向右 →红色乌龟向下

009

多个中心是回世



回题 门被轮盘转锁锁住,圆盘上的○和◇图案 分别代表 1 和 5,调整转盘,让转盘四个部分每 个部分的数字和都一样。

■最外层是不可以转动的、调整里面两层、 使每部分的数字和都为15、具体答案如图所示



谁板

クレーンを選げる(



│ 最 危险!吊臂向雷顿教授袭来,巧妙地避开 障碍让雷顿教授走到终点。

答案 右右下下右右右右右上下左左上上右右右

徒<u>数</u>

199 Purally O

■■ 想要 1 升燃料,两个燃料罐子一个能装 9 升一个能装 11 升,并且可以将燃料互相倒入,利 用这一点想法让某个罐子内留下 1 升燃料。

 $\pm \frac{1}{3}$ ± 9 ± 0 $\rightarrow \pm 0$ ± 0 ± 0 $\rightarrow \pm 0$ ± 0 $\rightarrow \pm 0$ $\rightarrow 0$ $\rightarrow \pm 0$ $\rightarrow 0$

012

明スたちの貨物



问题 这里有重量不同的 4 种果实, 松鼠喜欢重量排名第二和第三的果实, 每次可以称 2 种果实, 找出松鼠喜欢的两种, 将它们放在秤上。

答案: AD

013

2%号2%号@2%号



思想 想要送给朋友由红、蓝、黄、紫四色组成的豪华花朵,要求花瓣的边缘相接的必须是不同颜色,完成这朵花。

音樂 如图所示



014

花を作えよう O.

问题 在庭院内种植 鲜花,希望两种鲜 花交替种植,注意 有房子的地方不能 种植。

答案 如图所示



015

鱼のポスター



间题 贴起来的鱼海报 破损了,希望能够将 其恢复成原样,只能 三枚一组的方式上下 左右移动。













案内板のナゾ

在森林中野餐却迷路了、虽然有指路板、但是板子却坏掉了、箭头指向哪里完全看不清。在附近有指路板的碎片、将其拼好、把指路板恢复。

答案 如图所示。



017

湖面を歩く少女 〇、

仔细观察湖面就会发现少女是行走在透明的落脚台上,落脚台会不断移动,利用落脚台和浮岛,让雷顿教授顺利走到少女的位置。

警察 左 →浮岛 →上 →右 →浮岛 →右 →下 →左 浮岛 →左 →上 →右

018

神令の魔

向且 墙壁上画着天空 之王分割大陆的故事, 运用宝剑砍出的四条轨 迹将大陆分成 10 分, 并将五人分开。

答案 如图所示



019

タイルで大を作る 〇

🥦 制作像上画面一样的小狗形状。

音葉 如图所示





A COLOR

块白色压在棕色左上角。





020

のりかえシップ 〇

问题 想办法利用船只逃到河对岸,注意每移动 1 次红色的船会移动 1 格、蓝色的船 2 格、紫色的船 3 格、橘黄色的船 4 格。

★記 上蓝色的船→右→右→右→右→上紫色的船→左→左→上红色的船→左→左→上蓝色的船→右→右→右→上橘黄色的船→左→左→上紫色的船→右→右→右

021

大物を切ったのは? 〇、



■■■ ABC 三个人在钓鱼,眼光高明的渔师说 1 个 人钓的是长靴、一个人是空罐子、最后一个人钓到 了大鱼。钓长靴的坐在钓大鱼的旁边,钓长靴的不 是 B。那么钓大鱼的是谁?

答案 B

022

記まるれの出土品 〇

向 考古学家发现了巨大的出土文物,想要用水冲掉泥土,明明已经打开水管却没有流水,这时只要拜托一个人就能让水流出,拜托谁呢?

B, 因为考古学家踩着水管阻碍了水的流出

023

フルーツのS



问题 在水果蛋糕店实习的六个人、分别负责不同的水果,A是草莓、B是苹果、C是香蕉、D是杨桃、E葡萄、F是哈密瓜。他们每天都忙于削皮切水果。有一天有一个人说了一句: "今天也削了好长。多亏最后成为了S。"是谁说了这句话?

B, 她是在说成为 S 形状的果皮

待ち合わせのナック

回题 4 个人决定在某个公交站集合,A 说:"最短需要换乘 2 次。"B 说:"我到集合地点是一条直线。"C 说:"需要在第二个车站停车换乘,然后再在第二个公交站下车。"D 说:"到达集合地点我有两条停车次数一样的线路可以选择。"

書案 如图所示



建数 025

怪盗からの予告状()

■■ 怪盗预告今晚要来从 1 ~ 60 号仓库中选择 一个偷取其中宝物,他的目标是用 0、1、2、4、7、 15、31 这些数字用加法无法得到的数字,而且在 加法时不能使用同一个数字。那么应该重点警备哪 个仓库呢?

警索 用以上这些数字变换组合方式相加能得到 1~29、31~60中任意数字,惟独没有30,答 策就是30

12.0

多日のおんぼ

黑猫和白猫感情很好,黑猫想要两只猫一起回家,如果路上有鱼的话猫咪就会向鱼的方向移动1格,掉入井盖的话失败。

★ 下→下→下→下→方→右→右→上 上→上→右→右(注意猫咪转向也需要按方向键、以上顺序包括转向按键)

述数

タイルで景を必める〇

则 用木板拼成心的形状,木板可以相互重叠。

答案 如图所示

然后四个角落铺上白色木板







, 木板并用一个白色木板压住。





▲5. 将最后一个木板放置好

028

福泉を届けよう 〇

问题 指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩,地板上的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、 右转弯、将图案和标志一一对应,控制匹诺曹的 前进方向。

答案 如图所示



029

犯人の乗った列车 〇

有三名逃犯逃上了列车。在第一辆和最后一辆车厢没有,为了追捕他们。在他们乘坐的车厢前后都需要配备警员。至少需要多少名警员?

答案 5

030

飞行船の目的地2

飞船在地图上行走,但是由于燃料有限,需要进行补给,引领飞船走完所有的加油站和城镇, 注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

答案 如图所示



建数

恋人の贈り物

问题 特盒子打开里面的礼物就会归她所有,提示是"10 的光束由一颗星星表示的时候箱子就会打开",请帮她打开箱子。

審案 如图所示



032

本棚へ反そう

▶ 特所有的书放回书架,注意有的书可以只拿一本,有的要好几本连成一体,书籍可以横竖转换。 书架上的数字表示还书的手续。

答案 书架上的数字暗示了每排书架上有多少书, 如图所示



12 B

意勢な異い物

本超市中想要 购买全部14种商品, 花光 5000元,路线 应该如何安排? 注意 走过一次的架子不能 再走,另外并没有买 蘑菇和鱼。

金素 如图所示



034

何利かかる



问题 在 1 层的男性想要对 25 层的女性求婚,因此希望电梯快点来,电梯从层升到 5 层需要 15 秒, 他几秒后可以到达她所在的 25 层?

答案 90

035

份物の遺物



按照照片,将真品全都找到。

注意观察就会发现照片是反的,所以和图 上模样相反的才是正品,如图所示



036

前行繁型



引擎故障、飞机就要坠落,将所有的管道 安好、让燃料能够顺利注入。注意必须用上所有 的部件。

答案 如图所示



037

坠落可前2



■■ 引擎故障、飞机 就要坠落、将所有的 管道按安好。让燃料 能够顺利注入。注意 必须用上所有的部件。

音篇 如图所示



038

理論のポツグ



问题 世界上最大的宝石刚好放在皇冠里,完全取不出来了,戴起来实在太难受了,又沉,我决定把宝石送给能够数清楚王冠有多少颗宝石的人。

★ 18, 王冠顶端有1枚,四侧带子上各有2枚、下方一圈有8枚,表面上有17枚,但是皇冠里面也有一枚,共18枚

们等过水量子们。

■ 四个孩子在分吃草莓,询问他们吃的数目。 A说:"比B少吃1个。"B说:"吃了C的3倍。"C说:"比 B 少吃5个。"D说:"刚好吃了A的一半。"这几个孩子最多的一个人吃了9个,4个人分别吃了多少个草莓?

答案 A8、B9、C3、D4

042

六つ子の要望



每四个格子 分成一组搬运、 每组需要有 10 根 木材、将所有木 材分成 6 组。

答案 如图所示



040

ドングリを拾おう 〇

问题 森林中有三只松鼠,它们要按顺序各回各家、 道路上的数字是榛子的个数,路过的松鼠会将榛子 都拿走,为它们安排路线,要求三只松鼠捡同样数 量的榛子回家。

答案 如图所示



043

宝石を守机

O.

问题 用绳子将所有的小偷都圈起来,一起逮捕, 注意不能把宝石也圆进去哦。

李 如图所示



144

5人の演奏会



问题 演唱会场刊用到的剪影照片不小心混进去了一张练习照片,这样会引起负责人生气,仔细观察不同聚光灯造成的影子,赶快找到不是正式演出的那一张。另外注意所有的照片都是从正面拍的哦。

建数

运转士の恼み



问题 新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆 一摸一样的,快来帮帮他。图中车分为车头和客车, 机关车可以用触控笔移动,客车需要和车头连接才 能移动,右下角的开关可以改变铁路路线。

如图所示





到如图位。 然后切断和客 头板成正位连接客车。 东的链接





徒数 045

こがたのレース



问题 可爱的小猪赛跑开始了,必须将它们按照序号排好之后才能开始比赛,每次可以移动两只小猪。

2、4移动到空白→1、2移动到空白→5、3移动到空白→3、4移动到空白

OAC

花を植えよう2(

在庭院内种植鲜花,希望两种鲜花交替种植, 注意有房子的地方不能种植。

答案 如图所示



小島の三サ

O.

★四个颜色的鸟巢外面放上水果,经过观察发现,小鸟十分挑食。1周内蓝色巢外面的水果消失了5次、绿色5次、红色4次、黄色3次。从周一到周日小鸟分别吃了什么?

★果、橘子、橘子、橘子、苹果、苹果、 苹果

048

ドングリを拾むう2〇

问题 森林中有三只松鼠,它们要按顺序各回各家, 道路上的数字是榛子的个数,路过的松鼠会将榛子 都拿走,为它们安排路线要求三只松鼠捡同样数量 的榛子回家。

書書 如图所示



能数 BAG

ヤシの寒をとって! 〇、

■■ 帮孩子们摘椰子,问他们想要什么得到的回答是,A说: "想要全部都是1种颜色的椰子,且比 c 多一个。" B说: "想要从边上数第二位的椰树上,不想要蓝色的椰子。" C说: "从B摘的椰子树的旁边摘,比 B 多一个,需要同一个颜色的椰子。"

答案 A 黄色 3 个、B 绿色 1 个、C 蓝色 2 个

050

森の案内人



回题 在森林中迷路、用苹果收买了八只小动物、 让它们带路。老鼠能带路 1 格、兔子 2 格、狐狸 3 歌、熊 4 格,不能连续让两只相同的动物带路,枯 木的位置不能放置小动物。

香囊 如图所示



051

うりぼうのレース 〇

问题 可爱的小猪赛跑开始了,必须将她们按照序号排好之后才能开始比赛,每次可以移动两只小猪。

5、4向右→1、2向左→2、5向右移动1格→3、2向右移动1格→1、3向右移动1格
 →2、4向左移动1格

052

買者の冒险



移动石板先创造通向钥匙的道路,再创造通向宝箱的道路。

答案 因为拼图中只有空格位置是在不断变化的、 因此将拼图中的空格视作一个整体、下文解谜将 以空格的移动说明,例如空格向右,也就是空格 当前位置右侧的砖块向左移动,相对的空格位置 就向右移动了

下右上左上左下右下右上上左下下右上上上右下 左上右下下左上上右下(到这一步拿到钥匙)左 左上右下左上



053

巨石倒し



问题 调查发现这里的巨大,则是一个人。 这里的一个人,但是一个人。 这一个人,他们也是一个人。 这一个人,他们也是一个人。 这一个人,他们也是一个人,他们也没有一个人,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一点,他们也是一点,他们也就是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是这一位,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一点,他们也是一个一点,他们也是一个一点,他们也是一点,他们也是一



★ 如图所示,巨大石板在中间留下的阴影暴容了它的存在

054



问题 三胞胎和朋友在湖中划船。三个人的长相一模一样,应该很容易就找到,但是有一个人藏了起来,三胞胎分别在哪艘船里呢?

答案 2、3、6、摇晃 3DS 有藏人的船就会非常 下稳、船上的人会滴汗

アイスを受ける(

回题 按照女朋友的要求为她买冰淇淋。"最下面是没有配料的冰淇淋。""很讨厌 c 款巧克力口味。"、"中间是从边上数第四个,从另一边数第二个。"、"B 款香草口味旁边那个口味要放到最上方。"、"讨厌 D 款抹茶口味放中间。"

普票 ABD(从上到下)

056

案内板のナック2

问题 将指路 板恢复。

答案 如图所示



057

示つ子の結文

Q.

■■ 每四个格子分成一组搬运,每组需要有 10 根木材、将 所有木材分成 6 组。

書案 如图所示



058

アシカショー



移动皮球让海豹顶的球的符号和脖子上项圈的符号相同。

答案 按照以下顺序将球依次交换到空看的地方

○ 、 △ 、 ○ 、 ○ 、 △ 、 □ 、 ○ 、 ○ 、 ○ 、 △

050

発景ツアっ



○ A ~ D 先生和 E ~ H 君参加了两天的旅游,第一天 A 和 E 去森林、B 和 F 去荒野、C 和 G 去海边、D 和 H 去山里,第二天为了男女组合和地点不一样,B 和 E 去海边、C 和某人了去山里,那么 G 和谁去了哪里?

審實 和1)去了森林

060

のりかえシップ2 (

问题 想办法利用船只逃到河对岸,注意每移动 1 次红色的船会移动 1 格、蓝色的船 2 格、紫色的船 3 格、橘黄色的船 4 格。

審案 橘黄色船 →右 →紫色船 →左 →上面两秆的橘 黄色的船 →右 →红色船 →右 →右 →右 →下面两行 的蓝色船 →左 →左 →左 →上面两行的红色船 →右 →右 →橘黄色船 →左 →紫色船 →右 →右

建板 061

宿泊客は何人?

0.1

问题 某个旅店 12 月 28 日离开了 13 人,住进了 16人,这一天的住宿者为 25 人; 27 日离开 19 人, 住进 11 人; 26 日离开 12 人,住进 18 人; 25 日离 开 15人,住进 14 人,那么 24 日的住宿者共多少人?

25、简单算一下住进来的人和离开的人数总 和分别都是59人、所以住宿的人数不变、是25人

062

62 アシカショ-2 O

问题 移动皮球让海豹鼎的球的符号和脖子上项圈 符号相同,注意右上角数字表示限制的步数。

答案 按照以下顺序将球依次交换到空着的地方 ◇、心形、☆、△、□、◇、心形、☆、△、□、 ◇、心形、☆、△、□

063

森の中の四



◎嬰 骏马在森林中飞奔、被拍摄了几张照片、观察照片、判断六棵树中哪棵在最前方。

審案 E

064

盗贼兄弟



商品 哥哥从屋顶扔下艺术品,弟弟在下面用货车接,考虑到逃跑时的方便,需要把艺术品拼成一个正方。

李章 如图所示



065

めくるのはどれり



四张牌变换顺序按照上屏显示的排列了三次,第四次排列如下屏,请选出是方块的那张。

香蒜 右数第二,纸牌是正反两面的

1000

整份到明治



■■ 有人放走了鹅,有四个嫌疑人,他们中有一个是犯人,只有一个人会说实话,请找出犯人。A: "B 绝对是犯人"B: "C 绝对是犯人"C: "A 或者 B 有可能是犯人"D: "B 或者 C 有可能是犯人"

著蜜 17

リンゴをダチョウに〇

间里 移动积木将苹果变成鸵鸟。

答案 如图所示



068

族語のキッチン 〇

问题 将所有食材聚集在中间,食材只能横纵斜 移动,一次不能飞跃 2 位以上。

○ 場場的左上→鸡蛋向下→番茄向左上→起司向左下→鸡蛋向右上

069

本個~返そう2

周显 将所有的书放回书架,注意有的书可以只拿 一本,有的要好几本连成一体,书籍可以横竖转换。 书架上的数字表示还书的手续。

答案 书架上的数字暗示了每排书架上有多少书。
答案如图所示



070

骑士の试验



间思 数一数旗子上共有多少个正方形。

答案 44

位数

焼造の中ツチシ2 ○

開 将所有食材聚集在中间、食材只能横纵斜移动,一次不能飞跃 2 位以上。

★ 右上角的汉堡肉向中间 → 芝士向汉堡肉 → 番茄向鸡蛋 → 番茄向培根 → 番茄向芝士 → 番茄向 蔬菜 → 番茄向汉堡肉

建数

ウサギのお家



向!!! 重新链接地上道路,让黑兔子回黑色家, 白兔子回白色家。

金素 如图所示



073

建版何呢?

回题 有个牧场大概养了 400 只羊,牧场主想要知道准确的数字,结果没有一次数完。有一次将每3 只羊放在一起,结果余下 1 只;有一次将每4 只羊放在一起,结果余下 2 只;每5 只羊余下 4 只;每7 只羊余下 2 只,到底有多少只羊?

答案 394

074

ペットのごちぞう(

▲ 喜欢冰淇淋或者巧克力, C 喜欢派或者 巧克力, A 或者 D 大概有谁喜欢冰淇淋, 只有蛋 糕不知道哪个孩子喜欢。特四样东西按照大家喜欢的分配。

審案 A冰淇淋、B派、C巧克力、D蛋糕

建组 075

黄金のチョウ



■ 用三种材料混合 5 次制作出黄金蝴蝶喜欢的口味,每种原材料的营养量和蜂蜜比例不同。 掌握合适的比例就能吸引黄金蝴蝶。

菠萝2次、苹果1次、蓝莓2次

076

ありあわせの精



问题 用碎片拼成一座桥, 使交通恢复。

答案 如图所示



谁 077

無ののが無

👊 通过这片森林才能到达风の祠,同样的地 方不能走过两次,需要从入口开始按照捡起两个 蘑菇、一个草莓这样的顺序前进,该如何才能走 到终点呢?

書案 如图所示



078

制御装置

🥦 制御装置出现了故障,按下下方的按钮。 从按下的位置顺时针洞穴会发生了次动作,洞穴 中没有的柱子会升起,有的会下降。在7次动作 之后所有的柱子都能升起的话。就能开启制御装 置。应该按哪个按键?

从正上方的按键顺时针方向数第二个

079

10世分的名



间围 利用 有限的空 间、将10 条蛇都塞到 罐子里。

答案 如图 听示



谜题 080

黄金のチョウ2

问题 用材料调和制作布丁、如果营养太多就会 引来蓝色蜜蜂,营养太少就会引来黄色小蜜蜂, 最右侧的容器能够增加营养量, 调配比例合适的 布丁就能吸引黄金蝴蝶。

音霖 橘子 2次、草莓 1)次、蜜瓜 2次、右侧容 器1次

73.2

日と月のランプ

问题 仔细观察八面体上图案的位置、请指出月 亮应该在哪里。

警察 左下

谁数 082

湖面多步《少安2

仔细观察湖面就会发现少女是行走在透明 的落脚台上,落脚台会不断移动,利用落脚台和 浮岛,让雷顿教授顺利走到少女位置。

答案 右→上→浮岛→下→浮岛→左→浮岛→上 面的浮岛 >右 >浮岛 >上 >浮岛 >下 >下 >左 右 *浮岛 *上 *浮岛 *左

谁极 083

川瓜つめる



间進 利用有限的 空间、将 11 条蛇 都塞到罐子里。 答案 如图所示



谁数 084

魔女の手传い



幕 帮助魔女在屋子内放置药要求如下:红色草 药距后门 5;蓝色药距后门 6、红色药 5;绿色药 距玄关 5、蓝色药 3;紫色药距玄关 4、红色药 3。

答案 如图所示



谁数

が一の封印



间區 想要唤醒不死鸟需要将六个星石按正确位置 放置,星石不能是相连的数字彼此连接,将星石放 到正确位置。

管案 左 2; 左数第二列 5、8、6; 左数第三列 3、

选数 086

つるつるカメ2



回见 冰面上有晒太阳的乌龟,以及冰块,想办法 让红色的乌龟停在红色方块内,冰块可以堵住冰窟, 滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

上面的冰块向左→下面的大乌龟向下→冰 块向右,上面的大乌龟向下,下面的小绿龟向上 ·下面的大鸟龟向右 ·红色鸟龟向下 ·红色鸟龟

谁般 087

级机准组份时候

间息 钟表盘面被分成三部分,三部分的数字和 相同, 指针指向几点几分?

答案 3点45分

谁類 088

丞棚◇反そう3

🥦 将所有的书放回书架,注意有的书可以只 拿一本,有的要好几本连成一体,书籍可以横竖 转换。书架上的数字表示还书的手续。

书架上的数字暗示了每排书架上有多少书, 如图所示



谁 089

宝石のポスター

回 將海报还原。

答案 右数第三列向上 +上数第三行向左 +上数 第四行向右,左数第三列向下,上数第二行向右 ▶下数第二行向左 (注:以上都只移动1格

谁 090

アイスを実践う2

间 给女友买冰淇淋、要求"最上面的不能有 配料"、"正中间的是B旁边的种类"、 方的有配料比较好"、"讨厌 A 和 H"、 方的选择讨厌的口味的正对的口味"

答案 BCD

证据 091

タイルで船を作る

用三色木板堆叠 出船的形状。

智慧 如图所示













谁姐

が一の重

同豐 仔细观察水槽中共有多少条鱼、提示摇晃 3DS 有可能会引出平常不常出没的鱼哦。

答案 17

THE STATE OF THE S

串ッチ明辨べよう

整理箱子让同 种颜色的箱子排成 - 列,需要在移动

30 次之内完成。 答案 如图所示









あたりくじ 094

间里 找出捆着小熊的绳子。

音素 右数第二条

095

ありあわせの称2 〇



用碎片搭建 临时桥梁, 让交 通恢复。

李章 如图所示



准数 096

用国名のもの



用仅有的彩纸 制作八个箱子。

答案 如图所示



谁数 101

气球の旅

在热气球篮 筐四周放上重物, 使 ABCD 四个点的 受力平衡。

答案 如图所示



推動 097

力ポチャ奏りの姐妹〇

■■ 四姐妹分别带着南瓜去其他城市贩卖。1 个人 的负重是 34 千克、A 和 C 搬运的重量相同、因为是 去大城市卖 8 必须多搬一些,将剩下的南瓜分配。

音素 A: 16、3、5、10。

B: 4, 2, 6, 9, 13,

C: 12, 1, 7, 14

D: 11, 8, 15

谁数

ありあわ世の杯3 102

桥被暴风雨破 坏了,将碎片暂时拼 成一个临时桥,让桥 交通恢复。注意不可 以有缝隙。

答案 如图所示



098

ではされたテント()



-致就不能很好地搭 在一起、最后会多一 片帐篷。

答案 如图所示



103

危险旅ポスター

回馬 将海报还原。

李素 左数第四列向下→上数第五行向右→左数 第三列向下,上数第四行向左,左数第四列向上 →右数第三列向下 →上数第三行向右 (注:以 上都只移动1格)

连题 099

クツキーペズル



香葉 如图所示



104

谁板

古代文字の解读

回题 研究证明石板上的文字写了按顺序分别是"伟 大的安普罗西亚王国在此长眠" 这里长眠的是世 界的勇者们""伟大的王国证明" 那么"安普罗 西亚"是哪几个古代文字,请把它们都选出来。

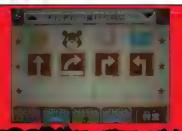
答案 第一行最初的三个字

谁题 100

花束を届けよう2

指挥亚诺曹让他把花束送给小女孩,地板上 的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、右转弯。 将图案和标志一一对应、控制匹诺曹的前进方向。

答案 如图所示



谁数 105

夕ルトの切り分け ○

同題 由7种水果 组成的馅饼、每两 种水果拼成一块, 每块不能含有相同 的水果, 同种类水 果组成的小块不能 相连、将剩下的切 好。

答案 如图所示





あた切《C2



找出拴着娃娃的绳子是哪根。

不是箱子中那几条,而是画面最右侧的黄 色绳子

谁数 街の灯切2 107

间馬 今夜是祭 典、需要将所有 的街道都照亮, 主办者希望同种 颜色的灯不能交 叉。



建县 108

の計通る道

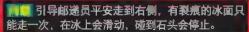
间 5 今住在 A 城的 M 先生去 B 城看朋友,城与城 之间的车程需要花费半天,想要白天出发白天到。 必定会经过一段路,选出这段路。

如图所示 这里暗含一个日语的文字游戏, 不会日语的玩家不必纠结



谁趣 109

がの温



答案 左、下、左、上、右、上、左、上、左、下、 左、上、右、下、左

谁摄

であることのなっている。



问 用仅有的彩 纸制作八个箱子。

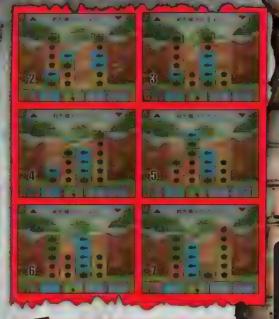
答案 如图所示



中ツデリ辞ペよう2○

整理箱子让 同种颜色的箱子排 成一列、需要在移 动 30 次之内完成。 一篇 如图所示





ピラミッドを作れ

间 将数字放在 金字塔上,要求上 面的数字是下面数 字的差。

答案 如图所示



推動

运转士の依然

何 新手司机被要 求按照停着的车的 样子停一辆一摸一 样的,快来帮帮他。 图中车分为车头和 客车,车头可以用 触控笔移动。客车 需要和车头连接才 能移动,右下角的

开关可以改变铁路

路线。 答案 如图所示





谁数 114

ネコのさんほ2

问题 黑猫和白猫感情很好,黑猫想要两只猫一 起回家,如果路上有鱼的话猫咪就会向鱼的方向 移动工格、掉入井盖的话算失败。

左左下下下右右右右左左上上上(注意猫咪转 向也需要按方向键,以上顺序包括转向按键)

谁教 115

ダイヤルを回世2

间距 门被轮盘转 锁锁住、圆盘上的 〇和◇图案分别代 表 1 和 5、调整转 盘、让转盘四个部 分每个部分的数字 和都一样。



書業 如图所示



クレーシを避ける2 〇

🥦 控制雷顿教授躲过吊臂,走到安全的地方。

在下下右右上右上上右右右上左下下右右

9切めりル欲しい

回應 想要 9 升燃料,两个燃料罐子一个能装 5 升一个能装 8 升,并且可以将燃料互相倒入,利 用这一点想法让某个罐子内留下9升燃料

でき た0右8→左5右3→左0右3→左3右 $0 \rightarrow £3 右 8 \rightarrow £5 右 6 \rightarrow £0 右 6 \rightarrow £5 右$ $1 \rightarrow \pm 0 \rightarrow \pm 1 \rightarrow \pm 1 \rightarrow \pm 1 \rightarrow 8$

谜板

海贼と水原2



间题 水兵遭海盗攻击,棋子跳过其他棋子就会 将跳过的棋子改变成另一种,想办法将所有棋子 变成水兵棋子。

- 1. 第一行最左边海盗向右
- 2. 右上角海盗向下
- 3. 右侧从上数第二个水兵向上
- 4. 右下角海盗向上
- 5. 右上角水兵向下
- 6. 右下角水兵向左
- 7. 左下角水兵向上

谁数

现在、激频中

问题 "大哥请求支援!" "在哪?" "在交叉点

右斜到下一个交叉点,这个就是我藏身的地方。 答案 C

看到警察了,所以直行到下一个交叉点,然后右斜 到下一个交叉点, 在右转到下一个交叉点, 之后再



问题 将催眠弹从通气口投入,想办法到达右上 角, 催眠弹碰到板子会转变方向, 其中画有圆形 标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案 第一个从左数第三个通气口丢入, 第二个 从左数第二个通气口丢入

谁顿

10个のボタン



间层 这个电梯有 25 个按钮, 按对其 中 10 个就能启动。 在边上刻着罗马数 字,用来表示这一 行/列可以按下的 按钮数量,0表示 不能按下任何-个, 请按下正确的 按钮。

答案 如图所示



博士の催眠弾2



🥟 将催眠弹从通气口投入,想办法到达右上 角、催眠弹碰到板子会转变方向。其中画有圆形 标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案 第一个从作速第五个通气口,第二个从左 故第一个通气口投入

アシカショ-3 (

间 整 在规定的步数内移动皮球让海豹顶的球的 符号和脖子上项圈符号相同。

** 按照以下顺序将球依次交換到空着的地方
△、◇、然后将海报脖子上的心形移动到右侧

124

派の油2

O.

则则 引导邮递员平安走到右侧,有裂痕的冰面 只能走一次,在冰上会滑动,碰到石头会停止。

在下右上左下左下左上右下左

125

中ツチリ辞ペよう3○

整理箱子让同种颜色的箱子排成一列。需要在移动30次之内完成。

答案 如图所示



















126

赤鱼鱼

问题 这三个男孩子都只喜欢三种饮料中的一种, 讨厌其他的,他们的女友们说"B喜欢红茶,C 讨厌果汁""B或者C喜欢牛奶,A讨厌果汁""B 或者C喜欢牛奶,A讨厌果汁"有一个人说错了, 那么他们三个人的喜好到底是什么?

答案 A 红茶、B 牛奶、C 果汁

127

ウサギのお家2

问题 移动地图,让小黑兔回到黑色的家,小白 兔回到白色的家。

▼ 下行左右两块替换、上行中央和下行中央 交换、上行左和右交换

128

运转主の恼み3

新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆一摸一样的,快来帮帮他。图中车分为车头和客车,车头可以用触控笔移动,客车需要和车头连接才能移动,右下角的开关可以改变铁路路线。

答案

1. 调整开关,让 车头倒退到客车 位并连接





2.断开红色客车、 让车头带着蓝色 客车转一圈



须菜品各取切胎世

问题 客人点了水蓝 色的红茶,但是仓库 一团乱,想法将其移 动出来。

答案 如图所示













120

混合レース

问题 可爱的小猪塞跑开始了,必须将它们按照序号排好之后才能开始比赛,每次可以移动两只小猪。 答案 3、2 向 左 →5、3 向 右 →2、1 向 最 左

→4、5 向最右 →2、1 向右 →1、3 向最左 →3、 4 向右

121

森の道案内2

问题 在森林中迷路了,小动物们可以帮忙指路, 老鼠只能指路 1 格,兔子 2 格,狐狸 3 格,熊 4 格,不连续询问同种动物,走过的路不走第二次, 将小动物放在合适位置,帮助他回家。

答案 如图所示



建数 132

買者の冒险

O.

移动道路让勇者能够拿到钥匙,之后继续移动道路让勇者先拿到上方宝箱再拿到右下方宝箱。

图为拼图中只有空格位置是在不断变化的、 因此将拼图中的空格视作一个整体、下文解谜将 以空格的移动说明,例如空格向右,也就是空格 当前位置右侧的砖块向左移动,相对的空格位置 就向右移动了

下下左上上,上右下下左,上上右下下,左上右上右,右下下右上,左上右下下,左上上右下, 下左上右下,左左下右上,右下左右上,右下左 左上,右右下左左,左上上右下,右下左左上, 上上右下下,左上上右下,下左下右上,上左下右下,左上上右下,下右上右下,不上右右右, 下左左上,右右

图(拿到第一个宝箱)



右右下,左上右下左,左左上右右,右下左左上, 右上上上下,下左上上右,下右上右下,下下左 上上,右下下左上,右上左下右,,上上左下下, 右上

133

六つ子の希望

O.

■■ 每四个格子 分成一组搬运。每 组需要有 10 根木 材,将所有格子分成 6组。

書案 如图所示



13/

飞行船の目的地3 〇

问题 飞船在地图上 行走,但是由于燃料 有限,需要进行补给。 引领飞船走完所有的 加油站和城镇,注意 当燃料空了的时候飞 船将无法移动。

答案 如图所示



宝石を守加2



问题 用绳子将所有的小偷都圈起来,一起逮捕,注意不能把宝石也圈进去 晚。

答案 如图所示



136

花束を届けよう3 〇

间显 指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩,地板上的四种图案分别代表是跳跃。直行、左转弯、 右转弯,将图案和标志——对应,控制匹诺曹的 前进方向。

在转弯、右转弯、跳跃、直行

137

飞度されたテント20

问题 考古学家们要 在山顶搭建帐篷,帐 笼上的建筑物花纹 如果不和旁边的建筑物花纹建 筑物花纹模样一样 高就不能很好地搭 在一起。

書案 如图所示



138

与我の航空



向显 在热气球篮筐四周放上重物,使 ABCD 四个点的受力平衡。

答案 从左到右从上到下数字分别为 519、763、 428

120

ピラミッドを作れ2〇

问题 将数字放在金字塔上,要求上面的数字是 下面数字的差。

答案 从左到右,从上到下数字分别为 4; 6、2; 1、7、5; 9、10、3、8

1/10

魔女の手传い2 〇

向豐 帮助魔女在屋子 内放置药,要求如下: 红色药距玄关5; 蓝色 药距后门6、紫色药3; 绿色药距玄关4、紫色 药5; 紫色药距后门5. 红色药3。

企業 如图所示



建数

盗贼兄弟2

答案 如图所示



142

地图のポック

问题 世界地图上标注了少年所在的地点和六个 其他地点,并没有标注方向,仅有一行指示 "X1L2L3R1R5R1"根据指示选择他要去的地方。

答案 上方蓝色圆点

推 <u>植</u> 143

エッグの秘密



问题 紫色的四边形可以固定在任意位置,被它覆盖的部分如果没有发光就会发光,反之如果发光被 覆盖就会熄灭,让四边形全体发光就能解决谜题。

答案 把紫色光块移动到想要位置再轻点一下就 能改变它下面的光块







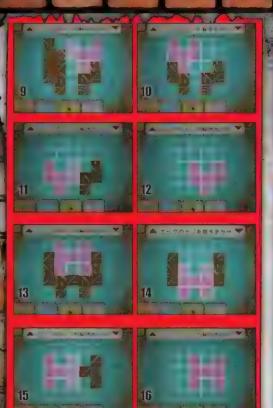














答案 1. 紫色向左上/2. 左下的1向右下/3. 右上的2向左下/4. 右下的1向右上/5. 中央上方的3向右下/6. 右下的1向中央上方

145 证 (10 (1) (1)

问题 圣柜表面的1束光辉是由里面六束光生成,表面3束里面4束,表面2束里面5束,当所有的光聚集时门就会开放。

答案 放入 1、6、2

146 枯れた水路桥 〇、

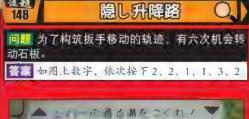
间是 控制卢克打开所有机关,并且不重复地顺利走向终点。

答案 下下右右下左上上左左下右右下

147 断罪@间

引导迪斯科尔安全走到终点。

答案 向右干掉下方士兵,向上干掉从上数第三 行最右边的士兵,绕回来干掉从上数第五行左数 第二个和第一个士兵、干掉上数第三行两个士兵、 干掉左上角士兵、走向出口







150 アスラントの英知 O.

问题 根据贤者的语言选择点亮壁画上的图案。

資業 按顺序点击左上天秤、右上琴、右下弓箭、左下沙漏、右上琴 当上画面文章变化时、将左下沙漏转动 180 度



本作谜题非常丰富,在表述方面能看到制作方花了心思。让谜题不会看起来很单调,不过有的谜题描述得太过,反而让人一时搞不懂到底在问什么。各 具特色的地图设计得也很精致,用不同地区的谜题串起亚斯兰特文明的大谜题,非常巧妙、最后品顿教授的身世也比较出人意料、总之作为系列的粉丝本作绝

对不会让你失望,而没有接触过该系列的玩家,也批准会试一



Shining Ark

攻略透餅

PSP上的"《光明》系列"换成了《战场的女武神》式的战斗系统后获得了不错的评价,如今系列的最新作

▶也终于和玩家见面了。当然, 除了战斗系统外,Tony的人设 和采用大牌声优等传统也是保留

的, 值得喜欢RPG的玩家尝试。

RPG	角色扮演	PSP PSP		
	光明	之舟		
	シャイニン	グ・アーク		
SEGA	日版	2013年2月28日		
1人	6279日元	无对应周边		



系统详解

基本操作

本作的战斗系统和前作一样为动态+指令式战斗,战斗中玩家需要控制角色进行即时的移动和防御,一旦到达攻击距离后可调出菜单选择指令进行攻击。

操作

方向鍵	调整视角/切换目标	
滑杆	角色移动/移动准星	
	同调/取消全部目标	
Δ	开启宝箱/攀爬/自动选取全部目标/冲刺/防御	
0	调出菜单	
×	取消攻击行动/行动结束/回合结束	
L, R	调整水平视角/切换目标	
Select	隐藏/开启小地图	
Start	暂停菜单	



战斗画面解说



1.小地图

当前战场的缩略地图,其中蓝点为我方单位、红点为敌 方单位。

2.角色状态

HP为角色体力,减为0后角色即进入濒死状态。Force为 力量槽,主要用作技能的使用。

3.移动刀

移动时会消耗,减完后不能再移动。

4.攻击准星

表角色到达有效攻击距离时就会出现攻击准星,可调出 菜单进行攻击。

5.按键作用提示

当前可做的行动按键提示。

6.行动顺序

战场上单位的行动顺序,顺序为从左至右。

攻击

选择了攻击指令后还需要决定攻击灾数、有多段攻击的武器每按一次〇键就增加一次攻击灾数,比如一把连击数为3的武器在攻击一名敌人时,那就要在该名敌人身上按3次〇,然后再按确定才会开始攻击。当然攻击灾数并不一定都要分配在一名敌人身上,如果有效攻击范围内有另一个敌人在,可以在两名敌人身上都分配一点攻击灾数,从而实现复数打击。另外如果嫌一下一下按太麻烦,也可按△键让系统帮玩家自动分配攻击灾数、按□键取消所有攻击灾数。

力量槽で(-フェイエース・デージー)

当轮到角色行动、攻击敌人或受到敌人攻击时,HP槽下方的力量槽都会增加。消耗力量槽可让角色发动技能,越强力的技能所消耗的力量槽也越多。另外在使用战场上一些特殊装置时也会使用到力量槽。

同调((デュオー),与同调攻击(し))、クアター・クート

当行动的角色接近另一名角色时,会出现□键的同调指令,按下后可让两名角色一起行动。同调的好处是被同调的一方可进行无消耗的移动,并且也不会受到敌人的迎击伤害。同调中再按一次□键就可以解除同调,该同伴将在现有位置待机。

同调攻击 是指当一名敌 人处在我方多 名角色的攻击 范围中时,这



时只要其中一名角色使用攻击指令,其他角色也会参与进来一起攻击。如果是攻击复数的敌人,其他参与角色则攻击最近的敌人。同调攻击有着许多好处,除了增加伤害外,参与的角色也会累积力量槽,并且击破敌人也能获得经验值,如果是和主角同调还能增加好感度。

防御与冲刺

在接近敌人过程中,会遭到敌人的迎击,特别是一些带有吹飞效果的迎击,会使接近变得困难,这时就可利用防御或冲刺来应对。角色在停止中按△键是防御,可用来减少敌人迎击的伤害,同时也不怕吹飞效果;而移动过程按△键则是冲刺,可用极快的速度接近敌人,杀敌人个措手不及。

特性(シーンナリティ)

特性相当于角色的被动技能,战斗中满足条件就会随机发动,发动条件可以在角色STATUS界面中进行确认。特性反映出了角色的性格和背景故事,其中一部分甚至是负面效果。不过所有的负面特性都可以通过完成该角色的事件任务或随故事进展,转化为正面特性。

连锁行动。

我方角色连续行动时会形成连锁,连锁行动 有增加伤害输出和道具回复效果的好处,并且连 锁得越多效果也越大。战斗中可通过让改变敌我 的行动顺序来增加连锁,如降低敌人行动值或是 增加我方的行动值。

部位破坏。

某些大型敌人身上会有多个可攻击部位,这些部位都有独立的HP(显示为黄色),击破这些部位有着各种各样的效果。比如破坏敌人的武器一般能够降低攻击力,破坏坚硬的部位后可让其露出弱点,所以如果碰到敌人的本体难以对付时,不妨先击破它的其他部位,说不定就能找到简单击破的方法。

Over-Move (t - ガ デ - ムーガ)

主角有着战意的设定,当战意达到一定时就能发动Over Move,此时主角的行动次数会增加,可进行连续的行动,并且发动完后也没有任何副作用,可以说非常强横。提升战意的方法是攻击和击破敌人,而我方角色被击破的话则会下降。

一二二次的行动

パニス 然是参战单位 之一,但前期 她在战斗中是 不受控制的, 完全凭自己的



心情行动。在村庄可以按□键给パニス吃面包来 改变她的心情,从而改变她的行动偏向。从第三 章开始可以对パニス下达大致的行动指示,不过 执不执行还要看她和主角的好感度,好感度越高 指示的成功率才越高。第八章后可对其进行完全 控制。

村庄生活

村庄生活是游戏的另一个重要组成部分,在这 里玩家可以操作主角和个性丰富的村民进行交流或 是利用村里的设施打点装备或买卖道具,下面来看 一下村庄生活的要点。

對何交排



(夜)三个时间段,可以在画面的右上角确认。 每个时间段除了天色不同外,个别的事件也只有 在特定的时间段才会发生。时间的经过除了等它 自然流逝外,也可在主角家里选择休息(休む) 来切换自己要的时间段。

素材收集。

村庄中可以收集到不少素材,主要包括了探索点、动物资源、农作物资源、钓鱼资源和交易。

探索点: 在村庄中有时可以发现一些闪闪发亮的 地方, 这些就是探索点, 调查后可获得素材或道 具, 次数为每天一次。

动物资源:在主角家的母鸡和牧场的羊身上可分别获得鸡蛋和奶,和探索点一样拿了素材后第二天就会刷新。

农作物资源:主角家旁边的农田,完成第二章的 故事任务"农场复兴任务"后可使用,交给アダ ム种子后第二天能收获农作物。,

钓鱼资源: 完成第二章的故事任务 "海贼王子の 国盗り合战" 后在海滩和农场会各开启一个钓鱼 点,使用钓饵就能进行垂钓,钓上的鱼的种类根 据使用的钓饵、钓点和时间段而定。

交易: 完成第二章的故事任务 "海贼王子の国盗り合战"后,可在海滩的ラナ处进行道具的交易,交易规则为以物换物,给出物品后需要第二天才能拿到换回来的物品。

面包。

完成了第二章的故事任务 "おいしいパンを 烧くために"后就可以在自宅烤面包了,面包除 了和回复道具一样可在战斗使用给角色回复HP和 异常状态,并且还有临时提升能力的效果,在对 付强敌时效果显着。刚开始时可以烤制的面包并 不多,需要完成交流任务或烤过特定的面包才会 陆续追加。另外在烤部分面包时会随机出现稍微 有些不同的音效,这就表示面包烤得非常成功, 会追加一些烤得更完美的面包,下面列出所有面 包的出现方法。

面包名	效果	所需素材	出现方法
ちからのブレッド	攻击・防御+5%	ミルク	完成第二章故事任务"おいしいバンを烧くために"
マッスルブレッド	攻击・防御+10%	浓厚ミルク	烤出过ちからのブレッド
ファイトブレッド	攻击・防御+15%	白银ミルク	烤出过マッスルプレッド并且入手白银のミルク
ドラゴンブレッド	攻击・防御+20%	ドラゴンミルク	烤出过ファイトブレッド并且入手ドラゴンミルク
はやてのメロンパン	攻击・行动+10%	メロン、ミルク	入手メロン
コッコマフィン	魔力・魔防+5%	タマゴ	完成第二章故事任务"おいしいパンを烧くために"
マジカルマフィン	魔力・魔防+10%	极上タマゴ	烤出过コッコマフィン
フェアリ-マフィン	魔力・魔防+15%	黄金タマゴ	特出过マジカルマフィン并且入手黄金タマゴ
キャロットマフィン	魔力・行动+10%	ニンジン、タマゴ	烤出过コッコマフィン
パンプキンマフィン	魔力・行动+15%	カボチャ、タマゴ	烤出过キャロットマフィン并且入手カボチャ
月のクロワッサン	魔力+10%	ロールの花、さとうつゆ草	完成交流任务 "パン职人への道・2级"
勇气のチョココルネ	魔力+15%	ロールの花、カカオ	烤出过月のクロワッサン
丰穣のベジロール	魔力+20%	ロールの花、ニンジン、カボチャ	烤出过勇气のチョココルネ
守りのフランスパン	防御・魔防+5%	カリコリの花、ミルク	完成交流任务 "パン职人への道・6级"
要塞のカリコリパン	防御・魔防+10%	カリコリの花、浓厚ミルク	烤出过守りのフランスパン
铁璧ミルクフランス	防御・魔防+15%	カリコリの花、白银ミルク	烤出过要塞のカリコリパン
サラダサンド	反应・行动+5%	レタス、ニンジン	完成交流任务 "パン职人への道・8级"
サーモンサンド	反应·行动+10%	レタス、サケ	烤出过サラダサンド
ツナサンド	反应・行动+15%	レタス、マグロ	烤出过サーモンサンド
ベジタブルサンド	反应·行动+15%	レタス、ニンジン、トマト	烤出过サーモンサンド
イノブタバーガー	攻击+10%	イノブタの肉、レタス	完成交流任务 "パン职人への道・4级"
フィッシュバーガー	攻击+15%	ヤマメ、レタス	烤出过イノブタバーガー
ドラドラバーガー	攻击+20%	ドラゴンの肉、レタス	烤出过フィッシュバーガー
治愈のあんパン	毒状态恢复	アズキ、さとうつゆ草	完成交流任务 "パン职人への道・7级"
记忆のチョコパン	忘却状态恢复	カカオ、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
やる气のジャムパン	麻痹状态恢复	イチゴ、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
目觉めジャムパン	睡眠状态恢复	リンゴ、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
不惑のジャムパン	混乱状态恢复	メロン、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン

面包名	效果	所需素材	出现方法
入江のおさかなパン	防御+10%	アジ	完成交流任务 "ジンガの釣り试验・其の壹"
海のおさかなパン	防御+15%	91	烤出过入江のおさかなパン
深海のおさかなパン	防御+20%	完熟マンボウ	烤出过海のおさかなパン
泉のおさかなパン	魔防+10%	アユ	完成交流任务 "ジンガの釣り试验・其の壹"
湖のおさかなパン	魔防+15%	スズキ	烤出过泉のおさかなパン
古代のおさかなパン	魔防+20%	シーラカンス	烤出过湖のおさかなパン
自家制あんまん	魔力·反应+5%	アズキ、ロールの花	完成交流任务 "パン职人への道・3级"
チョコマカまん	魔防·反应+5%	カカオ、ロールの花	烤出过自家制あんまん
イノブタまん	攻击·反应+5%	イノブタの肉、カリコリの花	完成交流任务 "パン职人への道・3级"
石窑ピザまん	反应・行动+5%	トマト、カリコリの花	烤出过イノブタまん
ギョニクまん	防御・反应+5%	オヤビッチャ、カリコリの花	烤出过イノブタまん
フカヒレまん	行动+15%	ミスリルシャーク	烤出过ギョニクまん并且入手ミスリルシャーク
アゼルビザ	全能力+5%	トマト、イノブタの肉	完成交流任务 "パン职人への道・マスター"
シーフードピザ	全能力+10%	トマト、オマールエビ	烤出过アゼルビザ
毎賊の大王ピザ	全能力+15%	トマト、ダイオウイカ	烤出过シ-フ-ドピザ
アップルパイ	力量槽+1	リンゴ、さとうつゆ草	完成交流任务 "パン职人への道・1级"
おさかなパイ	力量槽+2	ウナギ、さとうつゆ草	烤出过アップルパイ
「ンプキンパイ	力量槽+3	カボチャ、さとうつゆ草	烤出过おさかなパイ
イチゴのタルト	同调攻击伤害+5%	イチゴ、极上タマゴ	完成交流任务 "パン职人への道・5级"
シゴのタルト	同调攻击伤害+10%	リンゴ、极上タマゴ	烤出过イチゴのタルト
7ル-ツタルト	同调攻击伤害+15%	イチゴ、リンゴ、メロン	烤出过リンゴのタルト
ングドーナツ	HP大回复	タマゴ、さとうつゆ草	完成交流任务 "パン职人への道・9級"
ニョコドーナツ	HP大回复、防御+5%	タマゴ、カカオ	烤出过リングドーナツ
ストロベリング	HP大回复、魔防+5%	タマゴ、イチゴ	烤出过チョコドーナツ
なぎる食パン	攻击・防御+15%	_	基本パン大成功时追加
コーズマフィン	産力・魔防+15%	_	マフィン大成功时追加
ロールペン	魔力+20%	_	巻パン大成功时追加
セイントフランス	防御・魔防+15%	-	フランスパン大成功时追加
新鲜サンド イッチ	反应・行动+15%	***	サンドイツチ大成功时追加
リプルベーガー	攻击+20%	_	ハンバーガー大成功时追加
ックスジャムパン	,	_	果子パン大成功时追加
も 说のおさかなパン		w	おさかなパン大成功时追加
山人の中华まん	攻击・反应+15%	-	中华まん大成功时追加
大陆の宅配ビザ	全能力+15%	_	ビザ大成功时追加
た濡れ日のパイ	力量槽+5	_	パイ大成功时追加
アルト・タタン	同调攻击伤害+25%	-	タルト大成功时追加
エンジェルリング	HP大回复	-	ドーナツ大成功时追加
黒コゲパン	_	ガラクタ	完成第二章故事任务"おいしいパンを烧くために"
ンエルパン	反应+15%, 行动-15%	赤色のゼリー、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
フレームブリュレ	全状态异常回复	ペーストコア、さとうつゆ草	携出过ジェルパン
発きさばパン	防御+15%, 魔防-15%	#/	烤出过入江のおさかなパン
ベクダンまん	攻击+15%, 防御-15%	バクダンフグ	烤出过海のおさかなパン
ペンドラゴラ	磨力+25%	マンドラゴラ	烤出过マンドラゴラ入手
ギアドーナツ	HP回复,防御+10%	タマゴ、古代の齿车	烤出过チョコドーナツ
カメマフィン	麻力・廉防+15%	タートルの卵	株出过キヤロットマフィン
さそりパン	攻击・防御+15%	サソリの尻尾、ミルク	烤出过マッスルブレッド

任务

本作的任务分为故事任务、自由任务、交流 任务、事件任务和追加任务五种、不同的任务都 有着各自的触发和完成方法。

故事任务:游戏的主线任务,和地图上标志着感 叹号的角色对话触发,如果为灰色,则表示当前 务都为一次性的战斗、胜利后就可推进剧情。

自由任务: 在酒场处接取的自由任务, 可反复完 成,用来赚钱和刷素材。注意某些自由任务需要 完成了特定的故事任务后才会出现。

交流任务: 此类任务没有战斗, 主要是帮助村民 解决困难, 一般是帮他把送东西给别人, 或是将

特定的道具交给他。和苦脸标志的村民对话触发 任务、和笑脸的村民对话完成任务。

事件任务: 当角色的好感度达到一定程度会出现 黄色的对话标志,这时上前对话就能触发事件任 务, 此类任务一般是主角和该名角色出战的简单 的时间段不对,得换合适的时间段再来。故事任 战斗(也有不用战斗的),完成后可看到角色的 专属剧情。

> 追加任务: 完成了自由任务后有一定几率触发, 由玩家决定是否要挑战更强的敌人, 当然任务完 成后获得的道具也会更好。

M.O.E.S与好感度—

部分角色有好感度的设定,在特定章节和其 对话会出现选项(パニス为按□对话),选对了中和主角同调攻击的角色也能提高好感度。下面 就能提高好感度并且得到道具,这就是M.O.E.S系 给出所有的M.O.E.S选项。 统。特别是几个参战角色还有专门的事件任务,

都需要好感度达到一定程度才能触发。另外战斗

章 <u>节</u>	位置	对话角色	选项	- 获得道具
第二章开始时	-	パニス	もちろん! みんなで元通りにするんだ!	力の指轮
第二章开始时	村はずれ	シャノン	シャノン、一緒にがんばろう	ファイトブレッド
第二章开始时	村はずれ	ハイラム	まかせといてよ!	黒い蹄铁
第二章开始时	中央广场	メリー	メリーは強い子だろ?	ハイポーション
第二章开始时	入り江	ジンガ	食料を优先して船かな	体力の帯
第二章开始时	入り江	ジム	俺もパニスのおかげで助かったよ	ウォ-タ-スト-ン
第二章开始时	牧场	ピーター	ありがとう、助かるよ!	フィジカルスト-ン
第二章完成"农场复兴任务"后	村はずれ	アダム	今はゆつくり休んでよ	魔法のレンガ
第二章完成"海贼王子の国盗 り合战"后		ラナ	ただラナと话したい	フレイムスト-ン
第三章开始时	_	パニス	恶魔なんで、この村にはいないよ	忍耐の篭手
第三章开始时	村はずれ	シャノン	俺たちの家族が恶魔なんてことないよ	パクダンまん
第三章开始时	村はずれ	アダム	その气持ちだけで十分じゃないかな	下級魔龙の鱗
第三章开始时	村はずれ	リアン	おばさんのパン、ホントにおいしいもんね	シーフードピザ
第三章开始时	中央广场	ロラン	もうちょつと大きくなったら、ね	ライトスト-ン
第三章开始时	入り江	ラナ	おもしろい人だよ	ウィンドストーン
第三章开始时	入り江	ジンガ	よくわからないけど、パニスは悪魔じゃないよ	ウオータージェム
第三章开始时	入り江	ダリオ	キルマリアさんは、信用できる人だよ	フレイムジェム
第三章开始时	牧场	ピーター	调査かなあ	フィジカルジェム
第三章完成"ブル-ノア号强 化计画"后	记忆の遺迹	キルマリア	キルマリアさんは、もう仲间だよ	入门者の魔导书
第四章开始时	-	パニス	うん、すきだよ	军师のム-ブジェム
第四章开始时	村はずれ	シャノン	みんなで力を合わせれば、大丈夫さ	パンプキンマフィン
第四章开始时	村はずれ	アダム	うん、ベルベットさんも村の一员だからね	古代のシャフト
第四章开始时	村はずれ	ハイラム	ありがとう、气をつけるよ	苍の龙鱗
第四章开始时	中央广场	カール	ベルベットさんはいい人だよ	ラウンドポーション
有四章开始时	入り江	ラナ	船酔いを防ぐ方法はある?	恒久のアミュレット
亨四章开始时	入り江	ベルベット	【力】が见つかるといいね	冰石の腕轮
第四章开始时	入り江	ジンガ	そんなに恶い人じゃないと思うよ	ビルドアップストーン
剪四章开始时	记忆の遗迹	キルマリア	キルマリアさんも手传ってくれると助かるな	ライトジェム
第四章开始时	牧场	ブレンダ	だってピーターはいいやつだもん	ウィンドジェム
第五章开始时	_	パニス	パニスみたいに素直でいい子だったよ。	守护のスカーフ
第五章开始时	村はずれ	シャノン	あの时は、姉ちゃんのおかげで助かったよ	ストロベリリング
第五章开始时	入り江	ジンガ	今は、おじさんとおばさんがオレの亲だよ。	强健の帯
第五章开始时	村はずれ	アダム	そんなことない、アダムは役に立つてるよ	石猪の牙
第五章开始时	记忆の遺迹	キルマリア	オレで良ければいつでも力を贷すよ	炎狼の爪
第五章开始时	入り江	ベルベット	こっちこそ、助かってるよ	追击ドリル
第五章开始时	入り江	ラナ	変わった壁画や石造がたくさんあったよ	フィジカルオーブ
第五章开始时 第五章开始时	中央广场	メリー	今は无理だけど、いつか一緒にね	灵树の新芽
第五章开始时	村はずれ	ハイラム	でも、すごい发见でしょ?	红の龙鱗
第五章开始时	入り江	ダリオ	うん、頼りにしてるより	サボテンのとげ
第五章开始时	牧场	ピーター	だとしたら面白いよね	捕縛の锁
第六章开始时	-	パニス	バンをたくさん食べるよ。	天使のペンデュラム
第六章开始时	村はずれ	シャノン	家族みんなの、いい思い出にしたいね	さそりパン
第六章开始时	村はずれ	アダム	一緒に乐しめばいいよ	リザードの火炎尻尾
前六章开始时	村はずれ	リアン	でも、おばさん、お祭り大好きでしょ?	ツナサンド
	中央广场	カール	みんなで一緒に乐しもう!	火のアミュレット
第六章开始时	入り江	ジンガ	オレだつて負けないぞ!	グロ-プのとげ
第六章开始时	入り江	ベルベット	「力」を探すことでしょ?	壮健のアミュレット
第六章开始时	入り江	ラナ	オ、オレ、パニスと一绪に见て周るから…	溶岩石の肩当
第六章开始时	入り江	ジム	乐しみだなあ。	ウォ-タ-オ-ブ
第六章开始时	牧场	プレンダ	プレンダさんの串焼きも乐しみだなあ	フレイムオーブ
第六章开始时	记忆の遺迹	キルマリア	期待してるより	锐利なハサミ
第八章完成 "炽天使の试练" 后		パニス	君に出会えたこと、感谢してるよ	愛のスカ-フ
第八章完成 "炽天使の试练" 后		シャノン	俺たちだつて、パニスの家族だよ。	丰穣のベジロール
第八章完成 "炽天使の试练" 后		アダム	もちろん、あるに決まつてるさ!	カスタムアイ
第八章完成 "炽天使の试练" 后		ハイラム	もちろん! 決まつてるじゃないか!	タートルの魔甲罗
第八章完成 "炽天使の试练" 后		ロラン	それにはロランの协力がいるな。	ウィンドオープ
第八章完成 "炽天使の试练"后			行ってみればわかるよ。	
8八旱元瓜 从大便切以缘 后	ハリル	ジンガ	11 ~ COMMANN B & 0	铁壁の篭手

章节	位置	对话角色	选项	获得道具
第八章完成"炽天使の试练"后	入り江	ベルベット	俺もなんとなくわかる、その气持ち。	古代のリング
第八章完成"炽天使の试练"后	入り江	ラナ	とつちもパニスだし、比べられないよ。	蕾鸣の靴
第八章完成"炽天使の试练"后	入り江	ジム	よろしく頼むね、ジム!	魔法の黑い布
第八章完成"炽天使の试练"后	牧场	ピーター	そうだね、乐しみだね。	ゴブリンの棍棒
第八章完成"炽天使の试练"后	记忆の遗迹	パニス	キミと出会えたことに感谢してるよ。	爱のスカ-フ
第八章完成"炽天使の试练"后	记忆の遺迹	キルマリア	そんなことないよ!	光のアミュレット
EX章开始时	option .	パニス	パニスとずつと一緒に暮らしたい。	覇王のムーヴジェム
EX章开始时	村はずれ	シャノン	し、新作じゃなくても、妨ちゃんのパンはおい しいよ?	フル-ツタルト
EX章开始时	村はずれ	アダム	アダムは农作业が本当に好きなんだね。	破坏ドリル
EX章开始时	村はずれ	リアン	おばさんのパンに胜てるのはないんじゃない?	パンプキンパン
EX章开始时	中央广场	<u> - را بر</u>	そ、それつてどういう意味だよ?	ライトオーブ
EX章开始时	入り江	シンガ	いや、オレはまだお酒は	超力の指轮
EX章开始时	入り江	ベルベット	どこから始める、ベルベットさん?	小恶魔の真珠
EX章开始时	入り江	ラナ	そうかな?	スピード クラウン
EX章开始时	入り江	ジム	がんばつてね!	紫の龙鱗
EX章开始时	牧场	レヴィン	忘れてないよ。	ガード クラウン
EX章开始时	牧场	ピーター	动物たちも嬉しそうだよね。	深渊の目
EX章开始时	记忆の遗迹	キルマリア	ごめんね、ずつと手を貸してもらってたもんね。	贤者の魔道书
EX章开始时	记忆の遺迹	ヴァイオラ	ううん、なにもないよ。	アタッククラウン

歌唱点

在主角家的农田、广场中心、海滩传桥旁、农场树和遗迹过道上(需进入EX



章)各有一个有音符的地方、每天可以选择一处 让パニス唱歌,从而发动各种有利的效果、另外 有时パニス还会超常发挥(唱歌时出现曲名), 这时还会追加多一种效果。具体的效果如下:

歌唱场所	效果	追加效果
主角家农田	农作物收获量增加	容易烤出非常成功的面包
广场中心	从村民处获得道具	获得印花或商店・武器店打折
海滩栈桥旁	容易钓到珍稀度高的鱼	交易的入手道具数量增加
农场树下	动物资源的获得量增加	入手道具
遗迹过道上	触发追加任务	

印花

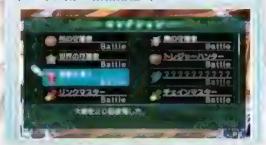
第二章开始会从村长处获得印花收集卡,以后完成了特定的交流任务、在武器店或道具店消费满一定的金额,就能获得印花,收集满10枚印花可以在村长处兑换道具同时更换新的收集卡。收集卡分为普通(ノーマル)、珍稀(レア)和光明(シャイニング)三种,后两种获得的道具要好一些。



收集-

类似于成就的要素, 达成特定的条件就可解 锁项目。

į	20.00	¥锁方法
	村の守护者	累计击破50个敌人
	岛の守护者	累计击破200个敌人
	世界の守护者	累计击破500个敌人
	トレジャーハンター	累计打开50个宝箱
	炮击の达人	使用过20次大炮
	华丽なる怪盗	使用ベルベット的技能スティ-ルアタック成
I		功偷盗过30次
	リンクマスタ-	同调攻击的次数累计达到100次
	チェインマスター	连锁行动的次数累计达到100次
	パイレーツハンター	海贼船的击破数累计达到10只
	复兴と发展の证	完成村庄的所有复兴和发展
Ī	クエストマスタ-	完成酒场的所有自由任务
	パン焼きの职人	烤出过15种的面包
	パン焼きの名人	烤出过30种的面包
	パン焼きの达人	烤出过所有面包
	フ-ドソムリエ	入手所有种类的食材
P	フィッシャ-マン	钓过所有种类的鱼
	ラナのお得意样	交易的次数累计达到30次
	砂浜の天使	完成パニス的所有事件任务
I	姐弟の思い出	完成シャノン的所有事件任务
	汉の憧憬	完成ジンガ的所有事件任务
	心のメモリ	完成アダム的所有事件任务
	正义の弾丸	完成キルマリア的所有事件任务
	魅惑のバラ	完成ベルベット的所有事件任务
	绊のアイバッチ	完成レヴィン的所有事件任务
	调律者のマスク	完成ヴァイオラ的所有事件任务
	商人の夸り	完成ラナ的所有事件任务
	村の歌姫	让パニス在歌唱点唱歌的次数累计达到30次
	カ-ドコレクター	收集完全部7个光明收集卡的道具
	天使との绊	游戏通关
	トール・ブレイカー	打倒古代丘器"卜」儿"





流程攻略

第一章 天使がくれた勇气

200	但我在	在热度 体	失败条件	敵人	可获得道具
,	流れ着いた天使	敌全灭	我方全灭	グリーンペースト	ペーストコア、緑色のゼリー、ポーション
	モンスターの群れ、大	敌全灭	我方全灭	ゴブリン、大炮キノコ	ゴブリンの靴、迷のエキス、きのこの胞子、灵树のし
事	移动!				ずく、ポ-ション
任务	つないだ手	敌全灭		ゴブリングレイブ、ゴ ブリン	ゴブリンの靴、灵树のしずく
1	泣く子も笑う、海贼	击破バッカス	我方全灭	バッカス、ミズグモ	クモの体液、钢糸、ポーション
500	バッカス				
	红き月、异形の巨人	击破异形の巨人	我方全灭	异形の巨人	力の指轮、フィジカルスト-ン

难点任务说明

放《子も集引、海岸少ツカス

主角一开始就会因受到バッカス的攻击而 -

。 動順序打后,再让シヤノン先行动帮主角回复。 这样就可解除主角的危机。教学完了后也不能大 数,45分为风险设备合理数,现代现代的国籍的 金属。但444分别以约合约是飞行基本和基本

BOKA SEHARAMICHAN

刺迅速接近展开攻击或挡了他的迎击后再近身

红き月、昇形の巨人

有1、挨几回合后就会触发剧情自动过关。

第二章 せの希望が指す方へ

25	任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
故	おいしいパンを烧く ために	敌全灭	我方全灭		フィジカルスト-ン、狼の毛皮、狼の牙、ゴーレムの 土、魔法のレンガ、灵材のしずく
事任	フリード、谜の力	敌全灭	我方全灭		フィジカルスト-ン、ハチの薄羽、謎のエキス、ペ-ス トコア、謎の种、紫色のゼリ-
务	农场复兴任务	敌全灭	我方全灭		野菜の种、サソリの尻尾、トゲバサミ、ゴブリンの 靴、ゴブリンの剑
	海賊王子の国盗り合战	击破レヴィン	我方全灭	レヴィン、ソードパイレ ーツ、ボムパイレーツ	兵士のム-ヴジェム
	学び含の钟	敌全灭	我方全灭		クモの体液、狼の牙、岩狼の爪、丈夫な糸、アンチパ ニック、アンチパラライズ
	「力」を求める女海贼	击破ベルベット	我方全灭	ベルベット、ボ-ンファ イタ-、アクアスカル	スティールチェーン、战士の骨、ボロボロの青い布
	柯海の遺迹	敌全灭	我方全灭		フィジカルスト-ン、ハチの薄羽、千里眼、サソリの 尻尾、トゲバサミ、ゴ-レムの土、魔法のレンガ
	炮烟は反击の狼烟	击破异形の巨人	我方全灭	昇形の巨人	魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット

难点任务说明

海賊王子の国盗り合战

レウィン的射程很长,而且迎击范围也很广,近身角色在上前时动作一定要迅速,以减少 他迎击的次数。另外一定回合后在我方的出击位 置附近会有一名敌方的增援,留在后方的角色要 注意别被偷袭了。

「力」を求める女海賊

た 同时我们也可以用シャノン的麻痹技能以其人之 道还治其人之身,还有フリード的防御力下降技 能对其也有不错的效果

地烟は反击の狼烟

于巨人、和之前 一样。我方的 物理攻击是无 法撼动它的,



得先用场地中大炮击破它头部的环状弱。 物理攻击才会奏效。大炮一共有左中 了加快效率,可以在这三个地方各配置一名角

外,破坏它背部可以对其造成硬直,破坏右手则

de the	在分	المأما			1 1 1 1	
	海岸清扫	盘	50	魔品のサファイア、ブルーペースト	守りの篭手	360
自	花咲く野原を守れ	昼	50	イノブタ、グリーンペースト、ゴブリン	オシャレな靴	360
由	引いた浜边の魔物たち	夕方	50	魔品のサファイア、ブルーペースト、ミズグモ	祈りのスカーフ	360
任	平原のお化け退治	夜	50	ボーンファイター、ダークスカル	-	600
务	连なる森	昼	80	スコ-ピオン、ドラゴンフライ、スパイダー	果物の种	540
,	兽使い	昼	80	イノブタ、ウルフ、ゴブリングレイブ	花の种	540
7 10	亡灵骑士の夜	夜	80	ダークナイト、お化けパイン	大力の指轮	540

第三章 正义の名のもとに

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
天使と恶魔とジャス ティスと	敌全灭	我方全灭	イノブタ、スティンガ-	フレイムスト-ン、ハチの薄羽、とがった猪牙、イブタの肉、鋭い針
みんな大好き、キル マリア	敌全灭	我方全灭	ウルフ、魔晶のエメラ ルド、ゴブリン	狼の牙、狼の毛皮、ゴブリンの靴、魔晶のかけら、 メラルド
渔船修复	敵全 灭	我方全灭		ウォーターストーン、ハチの薄羽、クモの体液、丈夫: 糸、とがった猪牙、森猪の体毛、千里眼、イノブタ(肉、アンチポイズン、アンチパラライズ
发进! ブル-ノア号	击破海贼船	我方全灭	海贼船	体力の帯、魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット
空回る村への要	敌全灭	我方全灭	リザード、シュリ ーカー、 トーチ	谜のエキス、小恶魔の目、小恶魔の尻尾、きのこ伞 谜の种、リザードのトサカ、リザードの枪
ブルーノア号强化计画	敌全灭	我方全灭		ウィンドスト-ン、クモの体液、丈夫な糸、ゴブリ の靴、ゴブリンの斧枪、ゴーレムの土、魔法のレンガ
消えた洞窟の入口	敌全灭	我方全灭	ハイリザード、リザー ド、ミズグモ	リザードの枪、リザードのトサカ、クモの体液、钢糸
紫绀の死神と正义の	击破ヴァイオラ	我方全灭或	ヴァイオラ	妖精のペンデュラム
エクソシス		パニス瀕死		
海から来た恶魔	击破异形の大鱼	我方全灭	异形の大鱼	魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット

难点任务说明

第一次的海战,一开始敌船离得较远,需

发进リブルーノア号

政击即可很快击破

用大炮或船中间的フォ-スウェポン进行攻击。フォ-スウェポン虽然需要消耗两个力量槽,不过威力很高,而且最关键的是可以让敌船靠近,这 破坏了敌船侧面的大炮后,它会移动到后方进行 主炮的蓄力,同样将我方全员也集中到后方全力

紫绀の死神と正义のミクソシス

是保护バニス、出成前最好给パニス装个新击の アミュレット、可以大幅減少伤害。战斗方面、 ヴァイオラ虽然实力不弱、但由于只有一个人、 所以围攻依然是最有效的打法、要注 的是她有 范围攻击的、攻击完后记得散开

ヴァイオラ会集中攻击パープ

海から来た恶魔

和第二章的BOSS一样。这个BOSS也是要

第二数据行业的,并未被标准使用有比的企业的 图 8 ,以在各种研究的是由行业力,可是它

就基本没什么威胁了。惟一要注意的就是它的范围攻击,我方的HP最好保持在70%以上



					State Fill	
-		HE	CE AL	24		FIFT.
	遗迹の守护者	丑	120	ブリックゴ-レム、パープルペースト	中級者の魔导书	720
自	苔生す森	夕方	120	フォレストボア、シュリーカー	谜の种	720
由	海萤の怪	夜	120	ボ-ンファイタ-、アクアスカル	-	1000
任	危险な矶场	疂	160	ウルフ	暗杀者の锁、大炮キノコ	900
务	「遺迹」が欲しいの	星	160	ロックハウンド、魔器のエメラルド、スパイダー	ライトスト-ン	900
	夕暮れに染まる海岸	夕方	160	リザード、ゴブリンソード、ブルーペースト	ハイポーション	900
970	夜间行军	夜	160	スコーピオン、ボーンアーチャー	妖精のペンデュラム	90

第四章 知识の大海へ

海と泪と男と女	击破パッカス	我方全灭	バッカス、ハイリザー	アタックサークレット、リザードの枪、ペーストコア、
			ド、ブルーペースト	ハイリザ-ドのトサカ
「カ」の素は山にあ	敌全灭	我方全灭	ビルドスマッシャー、ブラス	クモの体液、ハチの薄羽、电导性のある糸、导火线
4)?			トビー、サンダースパイダー	グロ-ブのとげ、ビルドアップスト-ン
感谢の花	敌全灭	我方全灭	スコーピオン、グリーンペースト	绿色のゼリー、ペーストコア、トゲバサミ
海贼提督に挑め	击破海贼船	我方全灭	海贼船	アクセルベルト、魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キッ
「力」を求めて	敌全灭	我方全灭	ブリザードウルフ、ブラス	ハチの薄羽、导火线、冰狼の尻尾、クモの体液、狼
			トビー、サンダースパイダー	牙、电导性のある糸
苍い玄宝	敌全灭	我方全灭	スプラッシャー、スノーボ	魔晶のかけら、サファイア、とがった猪牙、イノブ
			ア、魔晶のサファイア	の肉、龙の尻尾
冰原に炭舞う	击破异形の蝶	我方全灭	昇形の蝶	魔晶石
壁画に眠る真实	敌全灭	我方全灭	アイスゴーレム、ブリザー	フィジカルジェム、ペーストコア、青色のゼリー、狼の牙、
			ドウルフ、ブルーペースト	狼の尻尾、ゴーレムの土、冰石の腕轮、ハイポーション

难点任务说明

音的玄響

因为有寒波的缘故,全员的移动力会大幅 降低,破坏地图上显示为白点的冰水晶可以令 寒波消失,不过只有火属性攻击能对其产生伤

水原に支援う

需要破坏 BOSS的左翼和 右翼才能对其本



体产生伤害,不过此前最好先把围绕在BOSS 身旁的裸眼击破,这样除了可以降低它的攻击 力外,没了裸眼后BOSS的一些招式也会变得 无法使用。裸眼一共有六个,其中位置较低的

两边的大炮或远程角色



mon.	£3:1	lila		F.V.s.		推測金
0	モンスターリーダー	昼	200	イノブタ、ハイリザード、ミズグモ	忍耐の篭手	1260
自	魔性の輝き	昼	200	度量のサファイア、廃品のエメラルド、パーブルペースト	庇护のスカーフ	1260
由	冒险野郎、海底の遺迹へ临む	夕方	200	シェルタートル、ブルーペースト、ゴブリンソード	スピード サークレット	1260
任	蜂の針にご用心	夜	200	ドラゴンフライ、スティンガ-	-	1800
务	风を浴びて	昼	280	ブリックゴ-レム、ウルフ、ト-チ	灵树の新芽	1620
t	「力」の素、海を渡る	昼	280	スコーピオン、プラストビー、サンダースパイダー	フィジカルジェム	1620
3500	振り上げた拳	夕方	280	ビルドスマッシャー、ゴブリングレイブ	活性の帯	1620

現立草 弱きもの

MA.	任务名		胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
故事任务	カイラス山脉	を越えろ	敌全灭	我方全灭	クロックワーク、オートマタ	古代の齿车、古代のシャフト
	复兴はまだ江	直半ば	敌全灭	我方全灭	ホブゴブリン、ゴブリン ソ-ド、ゴブリングレイブ	ゴブリンの靴、ゴブリンの斧枪、ゴブリンの剑
	洞窟に眠り しもの	区域1	敌全灭	我方全灭		蛇紋のネックレス、魔晶石、古代の齿车、迎击ドリル、古代のシャフト、タートルの鉄甲罗、タートルの卵
		区域2	击破ケルビム	我方全灭	ケルビム、オートマタ	
	冒险野郎の』	血が騒ぐ	敌全灭	我方全灭		フィジカルジェム、とがった猪牙、狼の牙、岩狼の 爪、森猪の体毛、ハイポーション
	幻のオアシン	z	敌全灭	我方全灭		とがった猪牙、石猪の牙、イノブタの肉、サソリの尻 尾、砂かきバサミ、謎のエキス、サボテンのとげ、輝 く种
	复兴完了!		敵全灭	我方全灭	シェルタートル、ミズグモ	タートルの卵、クモの体液、钢糸、タートルの甲罗
	山脉の向こ	うへ	击破ヴァイオラ	我方全灭或 パニス瀕死	ヴァイオラ	ガードサークレット、スピードサークレット
	砂尘立て、ま	年る异形	击破异形の蜘蛛	我方全灭	昇形の蜘蛛、昇形の子蜘蛛	魔晶石

难点任务说明

書間信担りにもの

这个任务有两个区域,其中部分敌人的攻击 会降我方的能力,最好给主力角色装上饰品恒久 C ルビム,并且双方的初始位置离得并不算太远, 在她开始行动前抓紧清理杂兵,以免在对付她时 被杂兵骚扰。另外她对混乱效果不免疫,用キル マリア的技能ストレイシープ给她加上混乱状态 会打得较为轻松。

山脉の向こうへ

ヴァイオラ和上次相比变化不大。给パニス 装个斩击のアミュレット、然后战斗中让一名角 色帯者パニス远离ヴァイオラ,其他角色则全力 进攻即可。

00000食料有效应应应。 斯里里德西南部

砂尘立て、奔る昇形

品壮健のアミュレット最好准备上一两个给主力角色装上,这样可省去用道具恢复的麻烦除了前脚上的两个环状弱点外,BOSS的六只脚都是可以破坏的,破坏后脚和中脚都能使其防御力下降,破坏前脚则能让它倒地。这时近身角色可以上前攻击本体。当BOSS受到一定程度的伤害后,会使用再生回复几只脚的耐久,不过环状弱点的耐久不会回复,在集中攻击本体一会就能获胜

-	任务等	計判	任务全额			
ė	冰兽との战い	昼	360	ブリザ-ドウルフ、スノ-ボア	怪力の指轮	2160
불	トカゲの家	夕方	360	ハイリザード、シルバーベースト	上級者の魔导书	2160
严	モンスターの水浴び	昼	360	スプラッシャー、シェルタートル、チャコル	i -	2800
픙	冒险野郎、山脉の遺迹へ临む	疂	480	メカタートル、オートマタ、インターセプター	蛇紋のネックレス	2520
芳	冻てつく魂	夜	480	ボーンアーチャー、ダークスカル、サンダースパイダー	アクセルベルト	2520
	古代の兵士	夕方	480	ルークギア、インターセプター	不屈の篭手	2520

男 八宣 耐えがたき真实

AA	任务名		胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
故	立ちふさが	る危险な	敵全灭	我方全灭		暗のクリスタル、狼の牙、炎狼の爪、魔晶のかけら、 ゴーレムの土、溶岩石の肩当
故事任务	祭りに饰りを		敌全灭	我方全灭	ドラゴンフライ、スパ イダ-	ハチの薄羽、千里眼、クモの体液、丈夫な糸、ラウン ドポーション
务	瘴气の谷を	区域1	敌全灭	我方全灭	ダークナイト、ボーンエリー ト、クリムゾンスカル	浮游する骨、黒い蹄鉄、战士の骨、高級な赤い布、タートルの卵、赤いスカルリング、タートルの熱甲罗、龙
30° 40°	越えて	区域2	敌全灭	我方全灭	スライサ-、フレアリザ ド、ヴォルカタトル	の尻尾
	祭りに料理を		敬全灭	我方全灭	オオイノブタ、イノブ タ、ホブゴブリン	ゴブリンの靴、ゴブリンの斧、とがった猪牙、イノブ 夕の肉
	祭りにバンを		敌全灭	我方全灭	ビルドスマッシャ-、ブ ラストビ-	ハチの薄羽、导火线、グローブのとげ、ビルドアップ スト-ン
	レヴィンの野暮と心意气		击破海贼船	我方全灭	海贼船	スピード クラウン、魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット
	紅い月の下に咲いた华		击破异形の华	我方全灭	昇形の华	魔晶石

难点任务说明

迪气切谷米值以飞

热浪会令角色的体力徐徐减少,再加上熔岩

不过前提要用水属性武器,而熔岩地形就没办法

了,尽量将敌人引到没熔岩的地方来打吧

須い月の下に咲いた华

有完成过强化大炮的交流任务和改造过大炮 的攻击力的话,一击就可击破一个环状弱点,破

其出大招前击破

-	图 24		CAN L	1.00		
自	砂漠に住まう者たち	昼	560	スト-ンイノブタ、サンドスコ-ピオン、イエロ-ペ -スト	イノブタの肉	3060
由	プンプンパニック	夜	560	ブラストビー	ラウンドポーション	3060
任	大地の魔龙	夕方	560	魔龙ア-スグリム、ダリア	-	3500
务	红の战士たち	夕方	680	ファイアウルフ、スピアロブスタ-、ヴォルカタ- トル	女神のパレオ	3375
oj e	溶岩魔人	益	680	マグマゴーレム、魔晶のルビー、レッドペースト	英雄のム-ヴジェム	3375
	井び立つ巨人	夕方	680	アイスゴーレム、ランプスマッシャ-	フィジカルオ-ブ	3375
	魔龙の影	夕方	680	スコーピオン、フォレストボア、大炮キノコ	熟练者の魔导书	3375

第七章 あなたを宽く受け容れたい

K.	200	-	100	**	rimet.
	想いをぶつけろ!	击破レヴィン	我方全灭	レヴィン	斩击のアミュレット、フィジカルオ-ブ
故事	大切な妹	敌全灭	我方金灭	ロックハウンド、スティ ンガー、パイルバンカー	フィジカルオープ、ハチの薄羽、古代の齿车、狼の牙
	パニスとの绊 慈しみ	敌全灭	我方全灭	プリックゴ-レム、ドラ ゴンフライ	ハチの薄羽、ゴーレムの土、魔法のレンガ
k	好敌手、バッカス	击破バッカス	我方全灭	バツカス	廃晶石、ラウンドポーション
<i>5</i> ,00	パニスとの絆 ~ 劳り~	敌全灭	我方全灭	大炮キノコ、ブラスト ビ-、サンダ-スパイダ-	谜のエキス、クモの体液、电导性のある糸、谜の种、 导火线、ハチの薄羽
	真实を求めて	敌全灭	我方金灭	マシンナイト、ジュエ ルタートル	タートルの卵、タートルの魔甲罗、黒い蹄铁、古代の鞍
	パニスとの绊 - 支え合い -	敌全灭	我方全灭		アタッククラウン、ペーストコア、银色のゼリー、トゲバサ ミ、ゴブリンの靴、ゴブリンの棍棒、サソリの尻尾
	红き月、异形の天使	击破昇形の天使	我方全灭	异形の天使	魔晶石

难点任务说明

मुक्ताहरू प्राप्ति ।

和レヴィン単挑,战斗前记得先把主角的武器 強化到现阶段的最高,还有レヴィン有降命中的技能,怕打不中的话还可以装上增加命中的饰品

関数手、パッカス

起来并不轻松,战前最好给近身角色装上增加防 脚力的饰品。另外战斗中待机时尽量不要站在一 块,以免中他的范围攻击技能

虹き月、昇形の天使

BOSS的环状弱点一共有四个,虽然每破坏一个本体的防御力会降低,但其他能力会得

到提升,不算付工工,将 BOSS击破后它还会复



战,因此回复道具一定要准备充足。由于破坏环不一定要全部破坏。可以留一到两个,根据自己队伍当时的情况而定。BOSS复活一定次数后会追加一招遮蔽行动顺序槽的招式。可以花两个力量槽使用フォースウェポン解除。但其实看不到顺序槽的影响并不大,而且就算解除了轮到BOSS下次行动时还会用。不如将力量槽用在攻击或回复方面趁早击破BOSS还比较实在。

时环状弱点也会重置,是一场相当漫长的消耗

ė	6.1	الماسا	12.6	illa and a second	THE REAL PROPERTY OF THE PARTY	温度全
붋	决死の采石行	昼	750	ハイリザード、シェルタートル、ミズグモ	_	4200
是	その体、岩のごとく	4	750	スト-ンイノプタ、魔晶のトパーズ	ウインドオープ	3600
臣	暗に潜みし者	夜	750	ボーンメイジ、ボーンエリート、パイルバンカー	ウォーターオーブ	3600
75	レアな石を求めて	夜	750	スライサー、ヴォルタートル、クリムゾンスカル	フレイムオーブ	3600

男 世界に响く髪

	任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
,	プログラムを超えて		The same of the sa		射击のアミュレット、魔晶石、古代の齿车、古代のリング
	紫绀の死神の苦恼	击破ヴァイオラ	我方全灭或 パニス瀕死	ヴァイオラ	突击のアミュレット、アンチダウン
1	炽天使の试练	击破ヴァイオラ	我方全灭	ヴァイオラ	不死身の帯
	マナ收集~岬の遺迹~	敌全灭	我方全灭		フィジカルオーブ、カスタムアイ、武骨な炮身、黒い 蹄铁、古代の齿车、古代の鞍
	マナ牧集・村海の遺迹~	敌全灭	我方全灭	コッペリア、オ-トピッ ト	フレイムオーブ、古代の齿车、古代のリング、机械のコア、古代のシャフト
	マナ收集~海底の遺迹~	敌全灭	我方全灭		ウィンドオープ、タートルの卵、魔晶のかけら、騎士の大盾 タートルの铁甲罗、暗のクリスタル、古代のシャフト
	マナ攻集 - 冰柜の遺迹 -	敌全灭	我方全灭	クリーバー、ライトクリ スタル	ウォ-タ-オ-ブ、魔晶のかけら、紫の龙鱗、龙の 尾、光のクリスタル
	机械天使との最后の战い	击破ケルビム	我方全灭	ケルビム	魔晶石、古代の齿车
	終末の巨人	击破終末の巨人	我方全灭	終末の巨人、巨人の怒 り、巨人の収き	_
	审判	击破终末の巨人	我方全灭	終末の巨人、巨人の怒 り、巨人の収き	=
	世界に応く頼い	-	_	_	

难点任务说明

以天使の国族

弓,并且技能也和原来的不同,其中要注意催眠 打

自2007年イオラミエートの四、北海成为下

机械天使との最后の战い

从此战开始一直到最终战都无法回到村子 了,所以在触发任务前记得做好万全的准备。 ケルビム毎回合都会召唤出杂兵,不想分心对 人 将其击倒

终末の巨人

最终BOSS看上去巨大,不过实际上并不厉害,平时只会召唤杂兵。把杂兵消灭得差不多后,就让一名角色去启动中间的装置,等装置蓄力完就可对BOSS造成极大伤害,不过蓄力的时间里使用装置的角色会无法行动。其他角色要做好保护工作,不要给杂兵接近他。

审判

的BOSS一样,要先破坏它的几个部位令其能力

下降后再打本体。可破坏的部位包括了腹部、左右手和左右肩膀,推荐先破坏左右手降低其攻击力,否则BOSS凌厉的攻击会令我们吃不消。接近各个部分的方法是通过平台间的传送点,推荐让四位角色一起行动,以加快部位破坏的速度,这样在同伴受伤时也有个照应。

世界に胸く想い

这个任务没有战斗 控制主角和バニス往前 走,接近了球体后就按○登 触发剧情,直到看完所有剧 情就能通关



200	任事情	Lil.1	KETT I	1.2)		No.
自	ゴブリンファミリ-	夕方	800	ホブゴブリンメイス、ホブゴブリン、ゴブリングレ イブ	-	5000
由任	「サボデンの针」が欲しいの	昼	800	サンドスコーピオン、ジュエルタートル、ダリア	辉〈种	4050
务	ハングリ-スマッシャ-	묲	800	ビルドスマッシャー、ダ-ククリスタル、チャコル	愛のスカーフ	4050
	冒险野郎、炎热の遺迹 へ临む	昼	800	マグマゴ-レム、スライサ-	鉄壁の篭手	4050
	风冰被害	夕方	800	産 龙シュツルム	奇迹のスカ-フ、サンダ -スパイダ-	4050
	暗夜の死斗	夜	800	お化けパイン、シュリーカー	突击のアミュレット	4050

EX草 刻をかける自由の翼

Mr.	任务名	胜利条件	失败条件	敵人	可获得道具
故	梦と夸りを守る男、 バッカス	击破バッカス 和ケルビム	我方全灭	パッカス、ケルビム	魔晶石
事任	古代の「力」	敌全灭	我方全灭	魔龙ドヴァリン、ディ- プスティンガ-	ブーストベルト、ハチの薄羽、深渊の眼、魔龙のコア
务	古代からの声	敌全灭	我方全灭		雪猪の体毛、狼の牙、冰狼の尻尾、とがった猪牙、腹 龙の青牙、下级魔龙の鱗
9,30	古代战争の爪痕	敌全灭	我方全灭		魔品のかけら、トパーズ、サソリの尻尾、砂かきバサ ミ、下级魔龙の鱗、魔龙の黄牙
	古代战争の真实	敵全灭	我方全灭		恒久のアミュレット、武骨な炮身、ハチの薄羽、カス タムアイ、千里眼、ドラゴンミルク、下级魔龙の鱗、 魔龙の绿牙
	古代兵器の忧郁	敌全灭	我方全灭		タートルの卵、リザードの枪、リザードの火炎尻尾、下 级魔龙の鱗、ドラゴンミルク
	古代の遗产	敌全灭	我方全灭	キングギア、オ-トビッ ト	魔晶石、古代の齿车、古代のリング、古代のシャフ ト、王者の圣铠
	古代の歪み	敌全灭	我方全灭	度龙ムスペル、ダ-クク リスタル	魔晶石、魔晶のかけら、暗のクリスタル、魔龙のコ ア、ドラゴンの肉
	封印されしモノ	击破EF-OD Dト-ル	我方全灭	EF-ODD1-1	マスタ-ブレスレッド、时空轮

难点任务说明

質型等がよモグ

几个部分: 话我方就很可能有人倒下,所以是最好先破坏它 弱暗属性的头部,这样可令它陷入行动不能状态。然后再破坏其他部位。破坏BOSS背部圆环 的时候要注意这个部位的位置很高,近身武器在 正对着BOSS时是无法攻击到的。只能绕到身后 或使用能打点高的技能。另外场地有光的地方会 降低移动力。移动时记得避开这些地方。否则走 劉半路 因移动力不足停下的话,不止攻击不了 BOSS 而且还要被它迎击



664					
炮击モンスタ-调査依	昼	900	マシンナイト、大炮キノコ、プラストビー	アタッククラウン	4500
「瘴气」が欲しいの	묲	900	スピアロブスタ-、ファイアウルフ、フレアリザ- ド	ガード クラウン	4500
古代の骑士	昼	900	ナイトギア、メカタートル、オートビット	セ-ブベルト	4500
深渊の辉き	夕方	900	ダーククリスタル	-	6000
モンスターの光	夕方	900	ジュエルタートル、パール	不死身の帯	4500
双翼、来たる	夕方	900	ディ-プスティンガ-、チャコル	ドラゴンの肉	4500
幽木に惹かれて	夜	900	コッペリア、ボーンメイジ、ホブゴブリンメイス	神速の靴	4500
一齐射击	夜	900	ガンドロイド、シルバーペースト	超力の指轮	4500
人机一体	昼	900	バッカス、ケルビム	必杀のパレオ	5000
爆龙袭来	夜	1000	魔龙ドヴァリン、大炮キノコ	恒久のアミュレット	5400
古代の王	昼	1000	キングギア、ライトクリスタル、デストロイヤ-	ガードバンド	5400
侵入する恶意	夜	1000	魔龙ムスペル、ディープスティンガー	ドラゴンミルク	5400
天に响く雄叫び	昼	1000	クリーバー、スプラッシャー	壮健のアミュレット	5400
再战! 封印されしモノ	昼	1500	EF-OD DI-Ju	时空轮	8000

角色很有吸引力,再加上简单爽快的战斗系统,是一款非常适合RPG新手拿来入门的作品,不过玩久了会觉得战斗内容有点单调,还有敌人的种类也不多。大多都是换个颜色。加

果这方面能改善一下也许会更好



227

TAL I

无对应周边



ACT	动作	PSV
忍:	者龙剑传∑	2加强版
	NINJA GAIDEN	Σ2 Phi
Koei Tecmo Games	日版	2013年2月28日

6090日元

本作是 PS3 平台《忍者龙剑传 Σ 2》 的移植加强版,在继承了家用机版的各项优 良传统后,连原版的任务和高难度也搬了过 来,不过取消了联机功能让高难度下任务做 起来非常难,对奖杯控来说是一个非常大的 挑战。当然,新增的 NINJA RACE 模式也 为游戏带来不一样的体验,下面就一起来看 看这款硬派的作品吧。

第200 元 而

- 1.血槽,在战斗结束后黑色部分将会回复。
- 2. 气力值,表示当前忍法剩余使用次数。
- 3 章节挑战模式的分数系统。
- 4. 以特定条件打倒敌人的奖励分。
- 5. 触摸后进入副武器的自动锁定模式。



效果 按键 左摇杆 移动 右摇杆 转动视角 打开物品装备菜单、切换队友(任务中) 方向键 键 △韓 强攻击 〇鑵 投掷武器、调查 ×鑵 跳跃、取消 L鍵 视角转为正前方, 长按可指引道路 R键 Start 键 打开暂停画面 Select 键 打开设置菜单 触摸屏幕 投射武器

基本操作

投射武器(需在设置中开启) ※ 在关闭背触屏投射武器的情况下。若当前操作角色为女 性角色、触摸背触屏会有惊喜。

进入精密射击模式(需在设置中开启)

为了方便各位读者,在这里先将后文中用到的部分名词进行解释。

OT: 灭却,指的是对断肢的敌人接入镜予以处死的技巧。

ET: 长按《键的一段重力》

左背触屏

右背触屏

UT: 长按△键的二段蓄力。

360△:左摇杆转360度后按下△键。

★△:左摇杆推向敌人所在方向后按下△羹。

360△UT: 左摇杆转360度后按下△键蓄力的UT。

落地吸魂:在场上有魂的情况下赚跃,落地时按下△鐵将魂吸入,瞬间达到ET或者UT效果的技巧。

飞燕:向着敌人跳起后按△續攻击的统称。飞槍走豎时按△續同样可以发动。

风驱: 同时按下 x 键和 门键移动的技能。

里风:按下L键后推动左摇杆移动的技能。

乘头:雕到敌人头上后按下×键,使敌人进入硬直状态的按巧。

新头摔:跳到敌人头上后同时按下×套和□撞将敌人投出的技能。对着墙扔可以增加断肢掌

大天升:双剑的360△,需要将双剑升到LV2才可使用。

阿绿、阿蒙、金闪闪: 大型魔神类的统称。其中绿、蒙、金分别对应它们的颜色

Kanna: 本作的计分系统。仅在章节挑战模式和任务模式中会显示。

剧情模式

本作共 17 个章节,分为英雄模式、下忍、中忍、上忍和超忍 5 个模式,需要将上忍通 关一次后才能选择超忍模式。不同难度下所对应的敌人配置不同,敌人的攻击力和 HP 也有 较大变化。另外,由于本作剧情模式不存在二周目,因此一周目的超忍难度可以说是非常具 有挑战性的。下面对本作剧情模式中的要素进行说明。

商店系统

本作中的商店仅能购买三种回复药和返魂护符,玩家可以利用杀敌获得的黄魂购买这些道具。购买道具所需要的黄魂数量会根据游戏难度而发生变化。另外,在游戏流程中共有30个水晶骷髅,每收集到10个水晶骷髅商店的物价便会下降。



忍法强化

要强化忍法,需要在流程的宝箱中或者尸体上找到鬼魂珠。忍法共四种,其中火炎龙和暗极重波弹这两种在攻关过程中用得比较多。 火炎龙的优势在于最多可以同时秒杀三个人形敌人,而暗极重波弹则具有很强的攻击力,不仅可以秒杀棘手的大机器人,在狭窄的地区还

可以同时击杀多人,在后期流程中必不可少,建议在流程中优先升级这两种忍法。

武器程化

在流程中遇到的亮蓝灯的商店可以强化 武器。流程中共有14个亮蓝灯的商店,但 由于游戏设计问题,导致在剧情模式下无法 将全部武器升至满级。笔者建议在流程中不 要升级龙剑,双剑只升级到LV2,因为到了 第14章龙剑便会自动升级至LV4,双剑到最 终关打倒魔化幻心后也会直接升级到LV4。





宣节挑战模式

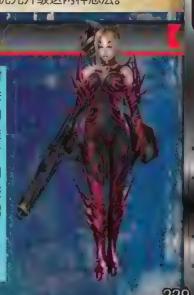
该模式与剧情模式类似, 不同点如下:

1. 当前存档中所获得的 武器、忍法在章节挑战 中均可以使用、且初始 等级为最大

2.HP、气力值默认为理论 当前关能够达到的最大 值。

3. 对应 Karma 计分系统, 过关后进行评价。 章节挑战的关卡以及难度需要先将对应难度的剧情模式过关一次才会出现(通过上忍难度的关卡可以直接开启下忍、中忍难度的章节挑战),由于该模式下各种条件都比剧情模式优厚,因此在挑战章节的时候相对会比较轻松一些。下面为玩家简单介绍章节挑战模式的计分方式。

1. 连击分: 最终连击数×10即 为连击分



- 2. 杀敌分: 杀死敌人后得到的分数,分数根据敌人的不同而发生变化
- 3. 一击必杀:只要快速杀死敌人即可得到一击必杀分3000
- 4. 连杀: 在一定时间内连续杀敌即可得到连杀分3000
- 5. 灭却: 01 敌人即可得到灭却分3000
- 6. 绝技: 绝技分分为两种, 其一是用 UI 打中敌人可以得到 5000 分, 第二是 EI 打中敌人可以得到 2000 分

从以上计分方式可以看出,OT、ET、UT以及速杀、连杀都可以取得非常高的分数,因此想在此模式下取得高分,主要有以下两种思路:

- 1. 快速断肢,以龙剑为例,□□△有较大的概率断肢,使用□□△断肢后灭却,杀死一个敌人最多可获得一击必杀分、连杀分和灭却分共计9000分。
- 2. 先赚 UT 分,再灭却。以棍子的 360 \triangle UT 为例,与杂兵保持一定距离进行 UT,首先可得到 5000 分,杀死的第一个杂兵最多可以得到一击必杀、连杀分数共计 11000 分,此时再 OT 其他杂兵也可以得到 9000 分

上述两种方法中,前者的得分相对较高,但同时对技术的要求也较高。而后者虽然单次分数高,实际上一个 UT 的杀敌数并不稳定,假设一个 UT 同时杀死三个敌人,那么得到的分数总和为 23000 分,平均一个敌人达不到 9000 分。建议新手在章节挑战中多利用 UT、ET 来杀敌。

NINJA RACE

NINJA RACE 是本次新增的模式,玩家需要在限定时间内完成关卡。本模式中共5张地图,分别对应2、5、8、11、13章的地图。每一关敌人出现的位置都与剧情模式相似,因此要想玩好此模式,需要先熟悉这五个章节的地图以及敌人出现的位置。

- 1.当前剩余时间。
- 2.当前连杀数。
- 3.连杀槽。
- 4.当前白魂数量。
- 5.时间增加量,上方为绿魂增加的时间,下方为通过检查点增加的时间。
- 6.当前通过的检查点数量。
- 7.上方为当前时间,下方为过去的最佳成绩。
- 8.当前紫魂数量。

各种魂的作用

竞速模式中,打倒敌人主要会出绿魂、 白魂和紫魂,蓝魂和红魂则只能在关卡中特 定位置的宝箱中取得。下面是五种魂的具体 作用。

绿魂:增加限制时间,一般杀敌所得的绿魂增加时间 3.5 秒,利用 UT、ET、OT 杀敌所得的绿魂增加时间 7 秒。

白魂:维持连杀数,在受伤时连杀槽会快速下降,当连杀槽空后,便会消耗白魂恢复连杀槽,从而维持连杀数,最多可以持有三个。 ***。按、键使用紫魂可以进入1.5倍速模



式,效果持续10秒,最多可以持有三个。

蓝魂: 回复 HP。 红魂: 回复气力值。

攻略要点

该模式主要 有两种玩法: 竞 速和连杀。竞速 需要尽可能少的 杀敌, 一路狂奔;



而连杀则要求尽可能全灭敌人。下面为各位玩家介绍游戏的基本思路和玩法。

竞速

竞速类玩法的目标是快速过关,即非强制战斗一律跑过。这种玩法比较拼运气,如果能在强制战斗地点取得大量绿魂和紫魂,后续的路程则会轻松很多。武器方面,建议选择自己熟练并且可以使用飞燕的武器,一来熟练的武器在打强制战斗时会轻松很多,二来可以适当用飞燕攻击前方的敌人,运气好的时候甚至可以一击将敌人断头,取得绿魂和紫魂。



连杀

连杀类玩法要求在限定时间内尽可能多 地连续打倒敌人,其技巧性更高。要想玩好 连杀型竞速,需要注意以下几个问题:

1. 使用习惯的武器,懂得出什么招能够安全

她速杀敌人或者将敌人新肢

成的时间浪费

- 2. 熟悉关卡地图, 提前做好 ET 准备, 增加 绿魂的时间
- 3. 不要做多余的动作,建议各位玩家先试玩一关进行测试,熟悉哪些招能够速杀敌人,哪些招能够将敌人断肢等,减少因多按键造
- 4. 不要落地吸魂 UT, 在此模式中, 因为时间比较紧凑, 要通过杀死敌人取得绿魂来增加时间, 而利用落地吸魂将魂吸入后, 并不会增加时间, 因此必须避免落地吸魂,
- 5. 在合适的时间使用紫瑰加速;建议在敌人少、赶路、效忍法的时候加速。确保缩短时间和安全
- 6.BOSS 的攻击力相对不高,可以直接进行猛攻。

下面以笔者相对擅长的棍子为例,简 要说明下五个关卡的要点。

延地 1

一开始拐角后向前里风跳跃一次后蓄力 ET,可以全灭三个敌人,到底后同样里风跳一次之后 ET 杀死一只狗,等取得魂后蓄力 ET,可以同时灭掉两只狗。从左侧门进入,跳到中央后蓄力 ET 杀敌,之后对付爆忍主要利用风雷震落,一般忍者则直接用□□攻击,断肢后 OT。全灭后门打开,跳到房屋门口的走道上敌人会出现,此时用一个火炎龙将前方敌人全灭后迅速冲到对面杀敌。全灭后门打开,到庭院中央蓄力 ET,敌人出现后放开,全灭敌人后通过第一个检查点。

沿着台阶朝上,途中几个台阶上的杂兵尽量通过 ET 杀死。到第一个高台处向左边飞鸟返可以到达右侧杂兵旁,□□断肢后 OT。第二个高台左右都有敌人,同样□□断肢 OT。继续向上会出现三个爆忍,可以通过 ET 或者风雷震落速杀。从前方的通道内前进,跳出井即可到达第二个检查点。

"コ"字形天桥上的敌人都可以靠 ET 杀掉, 阶梯旁的两个杂兵直接通过□□断肢 OT, 到阶梯 顶部后立刻准备 ET 速杀狗。屋顶上的敌人建议先 风雷震落杀死爆忍,法忍直接□□断肢 OT。对付 罗刹只要□△□□△可以速杀。

到中层,在剧情模式屏风后存档点处有一个 杂兵,解决掉并打开宝箱回复忍法。到上层直接 可以进入龙嘴到达屋顶,从上方进入室内,直接 用火炎龙灭杀杂兵,通过检查点后到上层房间前 挑战幻心,风雷震落后→△△□□即可速杀他。



场地 2

初期桥上的几个杂兵建议靠 ET 杀,之后寺庙前的杂兵推荐□□断肢 OT。天狗只需要在回避后□□□即可。

存档点后的三个杂兵,先用风雷震落灭了爆忍,剩下的□□断肢 OT, 室内的四个阿紫同样通过□□断肢杀。出来后建议到左方杀杂兵,可以防止远处杂兵用机枪攻击,全灭敌人后到左侧上方平台引出杂兵,同样利用□□断肢 OT。

此处敌人相对较少,可以使用紫魂赶路杀敌,两只爆忍直接用风雷震落杀死。进入房间后的杂兵均容易断肢,尽量利用□□断肢 OT 增加时间。BOSS 双天狗,回避完它的一套攻击后直接□△□□△,运气好可以直接秒杀。



场地3

一开始的时间比较紧,建议先用 ET 速杀三只 小魔神,两只阿紫同样建议用 ET 杀死,阿绿则直 接□□断肢 OT。如果时间来不及,可先到检查点 增加一些时间。

接下来是一条比较长的路,如果此时有紫魂则强烈推荐使用,阿紫破墙而出后□□断肢 OT。进入室内后出现了颜色相对较深的小魔神,比较难断肢,这里建议直接用风雷震落杀。全灭敌人后去左侧台阶前的检查点。

上楼,全灭敌人后到升降梯,建议到其中一个角落去 ET 杀敌,千万不要蓄力吸魂,否则时间就不够用了。升降梯停止后,杀死部分敌人后跑到升降梯口处使用火炎龙,目标瞄准升降梯外的一个小魔神,优先烧死它,否则最后就只能用弓箭射,会浪费很多时间。全灭杂兵后门打开,前往检查点。

4

回到升降梯上 ET 敌人,全灭敌人后自动传送到上层,OT 打倒三只阿绿后爬上阶梯,到顶层后与风神战斗。建议先使用忍法杀杂兵,对付老狼则只要回避开它的攻击后□△□□进攻,杂兵出现后继续用忍法杀杂兵,反复三四次即可。



运性 4

本关可断肢的敌人相对较多,主要采取□□断肢 OT 的打法。打倒一开始的人形杂兵后到分叉口向右拐,打开宝箱会出现狼人,其中红色的狼人较难断肢,推荐一打开宝箱后立刻跳到红色狼人身边 UT。返回后右拐,打倒前方两只狼人后可到达检查点,在这里建议跳到检查点附近后立刻蓄力 ET。

优先□□将法忍断肢后 OT,全灭敌人后进入莱市场,建议在敌人出现之前向前里风跳蓄力ET,敌人一出现后便可以重创敌人。第一部分主要是法忍和机枪兵,全灭之后会出现三个爆忍,直接用风雷震落灭杀后门打开。

打倒前方的阿绿和机枪兵后来到前方宝箱附近再回头,打倒出现的两只阿绿后门会打开,进入后向前里风跳蓄力UT,等敌人靠近后攻击,之后的敌人一律用□□断肢后OT。

全灭第一批敌人后会出现爆忍和法忍,优先解决 法忍后用风雷震落清扫剩余的爆忍,之后与地蜘蛛婆婆 战斗。□△□□△可以对其造成巨大伤害。



基地 5

本关的红蝎子相对比较棘手,很容易被它的连击打到导致连杀中断。建议一开始的几只算好距离使用 ET 攻击,没能断肢杀死的就直接使用风雷震落攻击。电锯魔神可以通过□□快速断肢 OT。利用无影脚跳到一个较大场地,这里的红蝎子建议全部用风雷震落杀死。全灭敌人后结界解除。这段路如果在无影脚过程中不慎掉到下层,那就干脆直接放弃,重新挑战吧。

通过一条细长的通道,这里金色的小魔神可以通过□□断肢,较难断肢的红色则直接风雷震落。途中还有一只罗刹,计算好距离蓄力,等它靠近后一个 UT 即可将其打趴,随后 OT 灭却之。

进入洞窟到达硫酸池,建议先杀死一只虫子之后落地吸魂 ET,这样一次性杀死的虫子数量多,时间回复得也多。通过硫酸池后到一个需要无道脚通过的地方,建议先跳下全灭虫子再过去。第二个硫酸池同样用上面的方法打,通过后从尽头的洞跳下。出洞后会有两只阿绿和两只蝙蝠,直接用火炎龙将两只蝙蝠打倒,再□□断肢 OT 阿绿。这一段是本关的重点,若不能打出大量7秒的绿魂,下一段路的时间将会非常吃紧。

接下来的一段路基本上也是靠□□断肢 UT, 天上有蝙蝠时直接弓箭解决。路上的开关没有必 要打,只要一路□□断肢 OT 即可。如果 HP 比较 吃紧,可以打开第四个检查点旁的宝箱回复 HP。

爬上好汉坡,每一批敌人一开始都建议用 ET 杀敌,之后一律用□□断肢 OT。全灭敌人后最上 方的门打开,进入后一路向下,用 ET 全灭小虫子 和金闪闪后来到最深处进入 BOSS 战。魔化幻心 可以通过□△□□△进行速杀。



TAG MISSIONS

本作的任务模式,初期只有三个下忍任务, 只要通过一定数量的任务取得 Karma 便能开启新的任务。 PSV 版的任务内容以及敌人配置与 PS3 版的相同,下忍、中忍任务各 10 个, 上忍、超忍和极忍任务各 5 个。不过 PSV 版和 PS3 版的任务模式还是有不少区别,详情见下表。



两个版本任务模式的区别				
PSV 版	PS3 版			
不能联机	可以联机			
敌人多时拖慢严重	仅在网络不通畅时才会出现拖慢			
战斗中可以按,键切换人物	无法切换人物			
所有 BOSS 的投技伤害下调,仅部分投技会秒杀我方	超忍任务下 BOSS 和杂兵各种秒杀投技			
NPC 倒地后可以不效	NPC 倒地后不及时救起会 GAME OVER			
新增练习模式和加速模式	无练习模式和加速模式			

从上面的对比中可以看出,PSV 版的任务模式难度远高于 PS3 版,想要完成全任务几乎成为了不可能,因此建议各位玩家不必刻意强求奖杯。

练习模式和加速模式

练习模式是针对不熟悉任务的新手玩家设立的一个体验模式,在此模式下没有死亡的概念,空血后会立即满状态复活,不熟悉各个任务的玩家可通过这个模式练习各个BOSS 攻击套路的回避方式;加速模式为本作新增的一个模式,此模式下玩家与敌人的行动速度为正常状态的 2.5 倍,而且在此模式下敌人的行动非常流畅,玩家则需要以 2.5 倍的速度来进行反应以及输入指令,一般情况下大脑是反应不过来的,不想自虐的玩家就远离加速模式吧。



任务介绍

下面对本作中的任务进行简单的介绍。 其中下忍和中忍的任务难度都比较低,因此 直接跳过,从上忍任务开始说起。由于个人 实力问题,部分任务无法向各位读者进行详 解,还望多多海涵。

1-22

敌人配置:大量一般忍者、法忍、爆忍

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子或双拐

战斗要点: 敌人的数量较多,多用落地吸魂的 UT 攻击敌人可以让任务简单不少。NPC 倒地后先不要救起,等玩家操作的角色快没血时再救起切换角色。若双方的 HP 变红部分都比较长,则可以救起NPC 使用合体忍法,并操作 HP 少的角色绕场回收蓝魂回复。

片翠 2

敌人配置:第一批电锯魔神、小虫子;第二批钻地 虫、机枪兵

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子或双拐

战斗要点:依旧是多用落地吸魂 UT 攻击敌人,棍子 360 \triangle ET 是杀小虫子的利器。第二批杂兵中比较麻烦的是钻地虫,建议与钻地虫保持一定距离,太远的话虫子就会钻地,利用棍子的 360 \triangle UT 可以一次杀死钻地虫。

32. 3

<mark>敌人配置:第一、二批机枪兵;第三批巨人、机</mark> 枪兵

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子、双剑

战斗要点:对付前两批敌人时建议优先解决远处的RPG 兵和迫击炮兵,注意直线奔跑很容易被RPG和迫击炮打中。全灭前两批杂兵后巨人登场,棍子主要利用□□△进攻,双剑则利用□□□和360 △进攻。打到一定程度后会出现杂兵,此时建议立刻转移攻击目标,将杂兵全灭后再专心对付巨人。

H 22 4

敌人配置:第一批机枪兵;第二批魔化幻心、机 枪兵

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子

战斗要点:第一批杂兵数量不多,全灭后魔化幻心登场,推荐等他一套攻击打完之后用棍子的□□△ 进攻。对付魔化幻心期间会出现三次杂兵,利用棍子跳起的□□△可以迅速风雷震落杀死杂兵,确保安全。

上服 5

敌人配置:第一批一般忍者、法忍、爆忍;第二批 阿绿、阿紫;第三批阿紫、金闪闪;第四批巨人两 个,爆忍若干

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子、双剑, 忍法用风刃

战斗要点:相当有难度的一战,第一批敌人中优先将法忍全灭后再对付其他忍者;第二批和第三批要小心空中飞的阿绿和金闪闪,它们会在空中吐口水,建议用棍子的360 △ ET 速杀阿紫后逐一将空中的阿绿和金闪闪引诱下来;第四场战斗是一场苦战,玩家要同时面对两个巨人以及爆忍。建议此时操作双剑角色,在其中一只巨人的脚边用里风回避,等巨人抬脚后用360 △攻击。

三21

敌人配置:第一批一般忍者、法忍、爆忍、RPG兵;第二批幻心;第三批阿紫、狼人、蝎子、电锯魔神;第四批法忍、大型机器人、阿绿、狼人;第五批大骷髅、红蝎子若干

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子、双剑, 忍法用暗极重波弹

战斗要点:本场战斗的难度比较大,十分考验玩家的综合能力。第一批敌人中优先打倒法忍和 RPG 兵;第二批敌人中幻心可以利用棍子的风雷震落攻击;第三批敌人利用棍子的 $360 \triangle ET$ 来对付相对比较简单;第四批敌人中建议优先杀死法忍,再利用 ET/UT 打倒其他敌人;第五批大骷髅主要利用双剑的 $\triangle \triangle \triangle$ 和 $360 \triangle$ 进行攻击,在场上有红蝎子时要与大骷髅拉开距离,逐一歼灭红蝎子,包持时立刻使用暗极重波弹瞄准其胸部发光点,可以打出较高伤害。

2 2

敌人配置:第一批罗刹两只,天上蝙蝠若干;第二 批大型机器人五只;第三批小型机器人若干;第四 批黑龙、小虫子若干

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子、镰刀, 忍法用风刃

战斗要点:战斗一开始便使用两个合体忍法全灭 天上的蝙蝠,再使用镰刀360 △屈死两只罗刹。 打倒罗刹后救起棍子,打开宝箱,在剩余一个蓝 魂时用棍子360 △蓄力,大机器人出来后便可以 先杀死一个,之后利用黄魂ET将大机器人断肢后 OT。全灭后救起镰刀,打开宝箱取得三个红魂后 按住 L 键,再按↓换人吸收剩余红魂,小型机器人出现后一个合体忍法即可全灭它们。最后一批敌人用棍子□□△攻击黑龙,也可以适当地打倒一些小虫子,利用 360 △ UT 攻击黑龙。

超忍 3

敌人配置:雷神、风神、火神、血神、魔化幻心 5 连战

是否可能过关:是

推荐武器;建议玩家使用自己擅长的武器

战斗要点: NPC 死掉不用去救,之后由各位玩家 根据所选武器自行发挥。

1 2 4

敌人配置:第一批机枪兵;第二批阿紫、爆忍;第三批蝎子、RPG兵;第四批红蝎子、迫击炮兵;第五批狼人、红蝎子;第六批大机器人、RPG兵、迫击炮兵;第七批小机器人、红狼人、阿绿、金闪闪;第八批魔化狗;第九批小魔神、小机器人、三足机器人

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子

战斗要点:在这个任务中要求尽可能做到无伤杀敌,对玩家的技术有很高的要求。前五批敌人相对来说难度较低,真正难的在第六批和第七批,第六批只要场上有魂,靠近中场左右的位置 360 △ ET可以比较轻松地灭杀四个大机器人,全灭大机器人后,杀 RPG 兵和迫击炮兵的时候要注意别走直线,建议绕圈跑回避他们的炮弹。第七批敌人的难点在于阿绿和金闪闪,它们的攻击力高,且会在远处吐口水,比较难缠。第八批的狗只需要绕着场地360 △ UT即可轻松搞定。面对第九批敌人时建议将 NPC 救起后发动合体忍法,并切换操作角色到周边回收部分蓝魂,剩余少量魂用于 UT 敌人。

超忍 5 =

敌人配置: 血神、幻心

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子、锁链

战斗要点:建议玩家先杀血神,利用锁链绕圈子寻 找机会风驱△□□进行攻击。如果能杀死血神,这 个任务也就已经基本过了,之后可以救起棍子,用 风雷震落屈死幻心。

(E 2 1

敌人配置:血神、雷神、风神,打倒其中两个后火 神登场

是否可能过关: 否

推荐武器:无

战斗要点:本作最难任务,即使对于高手而言,想过本任务也基本上没有希望,原因在于 NPC 的智商低下,不可能协助玩家长时间拖住两个 BOSS,到最后大部分时间都是玩家一挑三,要做到不失误基本不可能。

摄器 2

敌人配置:罗刹、天狗、地蜘蛛婆婆、三个魔化 幻心

是否可能过关: 否

推荐武器:无

战斗要点:同上一个任务一样,面对三个魔化幻心同样不可能做到万无一失,建议放弃此任务。

概型3

敌人配置:佛像2个、杂兵忍者2个、自由女神2个

是否可能过关: 否

推荐武器:无

战斗要点:由于 PSV 按键数量的限制,本作的射箭功能做出了改动,需要通过触摸屏幕才能进入自动锁定模式,要从该模式恢复,有一个非常大的硬直时间,根本无法回避自由女神像放出的电球,建议放弃此任务。

32 4

敌人配置: 假龙2个

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子

战斗要点:最简单的极忍任务,任务一开始让 NPC 先去拖住一个假龙,玩家只需要对付另一只 假龙,用□△□□可以将其无限连死。

極麗 5 🖛

<mark>敌</mark>人配置: 第一批龙剑、双剑、爪子假龙各 1 个, 第二批镰刀假龙 2 个

是否可能过关:是

推荐武器: 棍子

战斗要点:此任务比较拼运气,具体的打法类似极 忍 4,让 NPC 先拖住两个假龙,玩家用□△□□逐一击破。在打死第三个假龙的时候需要立刻准备 360 △ UT,等镰刀假龙靠近后放开,有一定几率可以满血秒掉其中一个假龙,剩下的一个假龙就可以用□△□□循环连死。





MISSION

打倒初期的几个杂兵之后触发剧情,刷情后打制杂兵门会打开。继续前进打倒两个敌人即可使用 龙祖神之像回复 HP 和中断保存。

使用存档点后门打开,清理掉敌人后继续向前、跳到下方有一个宝箱,内有"无影之术"的卷轴,使用无影之术到另一侧。在可以看到"水晶骷髅"的场景,左侧的宝箱中有"九字神珠""水晶骷髅"的位置可使用飞燕到过。在有漂布的场景中,打到宣籍可以获得"火炎龙"的卷轴。随后打倒四个系属后门会打开。之后利用无影之术和横杆跳跃到对意,调查地面的尸体获得"灭却"的卷轴。随后们出现三个断肢的杂兵,可以直接灭却之。

调查地面尸体获得"飞鸟之术"的卷轴、利用该技能来到上层。全灭敌人后继续前进,在如图位置利用右侧树木使用飞鸟之术即可到达上层取得"水晶骸骸"从前方跳下后调查尽头的宝箱可获得。"炒





總上楼梯来到寺庙、打倒全部杂兵后 BOSS 操業運 风要躲在佛像手两侧。等它拍击后使用 食击即可轻松打倒它。之后寺庙门打开。进入 看查神像可以得到"无想新月棍"。

沿路一路飞奔,进入屋子后斩断墙上的挂画出 鬼臟病局, 为都的宝箱里有"灵仙龙骨丹"。線 该满进来到腹腕。全灭敌人后另一侧的门会打开。 入房间后靠近屏风便会出现敌人,全灭后便可利 利正真原。从入井中来到下层,从如图位置的缺 身处满下 — 直前进会触发剧情(敌人可以无视, 直接的



通过楼梯来到上层(最上和最下分别有一个宝箱),全灭敌人后进入动力室,利用飞鸟之术跳到 是属打倒八个杂兵即可使用村正育店和存档点 打倒上层的杂兵后走到门旁边进入 BOSS 战。

8055

佛像

佛像的攻击容易回避,它的柏击和抓击都可以利用里风来回避、因此只需要在佛像两只手的位置、 再准时间进行回避,抓住空隙立即反击:其使用光 柱攻击时只需绕场跑一小圈即可轻松躲开,若使用 线型火焰攻击,只需后退一些距离,向左前方或右 前方里风跳即可

8055

罗刹

罗制的攻击方式相对比较单调,几乎所有招都可以通过向左右两侧里风跳四避。成功回避后可用 龙剑△进行试刀,如果能打出硬直则再接一下△键。 值得一提的是,BOSS 在吃零过程中会回复体力, 此时若对它造成伤害可以中断它的回复,建议在见 到它咆哮时积极进攻,在它 HP 剩余不多时上前用 天却打倒它。

MISSION 2

人教。 未過 打御三只狗便可使用村正商店 《化武师》 建入左侧门内会出现敌人。全灭后宝箱 当现 内有"神命珠" 当门后统房屋一周进入水池。 一开始处潢入便可看到"水晶骷髅" 利用水上 。可以跑到之前门的另一

在屋子里调查爪子后获得"硬壳猛禽爪"。 金 、从人后门会打开,沿着阶梯一路往上来到存档点。

《入存档点旁的小路到达上层。沿着桥和阶梯前 是1 一十 直内有杂兵发射 RPG 的地方,无视这些敌 人直接前进到上,平台,全灭敌人后跳到屋顶,从屋 顺的破洞跳下。全灭这里的杂兵后可使用存档点。

调查墙上的弓获得"双龙神弓"。前进进入房 局需要利用弓箭打倒上方的四个杂兵。之后进入 受粉战。将其打倒后门开崩。从阶梯来到上层,新 新左侧的屏风可发现存档点(会出现一个杂兵)。

來到屋頂,从左侧房屋的墙洞进入上层。全灭 || 大口尼位得到了 || 大有存得点和村正真店



施近门后进入 BOSS 战

8055 おフパ

约心的攻击大多可以进行防御、通常情况下受到其逢续两次攻击后便会被破防、此时只需要向两侧里风即可回避 建议玩家使用棍子、在他一套连击打完后使用风雷震落攻击、一定概率可以在风雷震落后再接一个→△△□□△的风雷震落、拼刀时只需连按□键即可 需要小心的是他的暗极重波弹、在他做出准备动作时与他保持一定距离、用里风跳向两侧移动便可轻松躲开

MISSION

· 注金灭夷之后往左走。打开宝箱获得武器"双 以上 ,开启后讲》 从阶梯爬到上层。全灭敌 人可使用存档点

上到屋面,打侧三个法忍和四只空中飞的魔物 以利用绳子来到对面,全灭敌人可使用存档点。

从核口处跳下,全灭敌人后往左侧大通道前进。 重模内有恶法"具置始舞" 制情后出现魔神。全 毛后从魔神出现的地方跳下

· 到如图位置》 启宝箱,为7 上字神功 · 發育行表

利用弓箭机 编集色部位使

「让风扇停下」。例风扇后有一 水晶钴版。 「左侧梯子版 就到对面后利用铁杆跳入对面水 「 首水製料 一人能发现存储点

来到上方。继续前进可以看到存档点,这里需 从 方统一圈,并利用飞影之术才能够到达存档点。

陳到林道上 这里需要从车厢内来到另一侧。 「新月后进入 HOGS N

8055 钢虫

玩家住于钢虫正前方时,它会向前方发射火量 电球攻击,难以躲避且容易受到多次伤害,因此建 议玩家在它调头之后迅速跑向它的后方利用弓箭攻 击 在它身后的时候只需要关注它身边的幽晃鱼, 一旦出现幽灵鱼向玩家扑过来时应当迅速向两侧里 风回避 攻击一定程度后它会倒地,此时上前一个

风回避 攻击一定程度后它会倒超 终结技即可完成战斗



MISSION

上楼全灭杂兵后铁门开启,攻击如图位置便会 出现通路,到天台后会出现几只狗和两个法忍,全 灭后可使用不远处的存档点。



上楼调查地上的尸体可获得"魂封珠",可以强化一种思法。一路前进到如图位置直接跳到对面可以 读得"水晶骷髅" 跳到下层调查室箱获得"神命珠",此时会出现一批敌人,全灭后用飞鸟之术来到最上层, 打倒几个杂兵后爬上梯子可到达存档点。



前进一小段路即可见到巨人,它的攻击方式主要有手拍、脚踩、挥动手臂和吼叫。其中吼叫这招的攻击范围为巨人正前方,手拍、脚踩和挥动手臂都可以在即将打中的时候利用里风回避,因此比较稳定的打法是在它脚的两侧进攻。见它抬手抬脚时使用里风回避,其余时刻均可进攻。打倒巨人后触发剧情,之后被强制送到一个庭院内,打倒杂兵后进屋,打碎玻璃可存档。

一个展示官内取得"破碎牙,阎魔"。消灭房间内的敌人后从二楼窗户跳出,顺著阶梯向上爬,从左侧进入房子。屋内一层宝箱中有"九字神珠",楼上使用 RPG 的杂兵旁边有一个"水晶骷髅"。取得后顺着阶梯向上爬,调查存档点。

用飞鸟之术从一层中央的电梯处跳上去,再从村正商店所在一侧的墙边用飞鸟之术跳到顶上进入 回旋梯内,走到顶上进入 BOSS 战。

8055 自由女神像

女神像的攻击模式与佛像类似、只是它的拍击 附带有电击,在里见回避后仍需要防御住。前率段 与佛像打法相同、将双手打掉后颈部会发光、需要 用弓箭射击其颈部。此时建议远离 BOSS,每射两 箭后便用里风跳回避电球

8055 雷神

雷神的攻击速度相对较快,建议玩家专心回避,它在一套攻击结束后会有一小段硬直时间,雷神出现硬直时可使用棍子□□△来进攻 另外、使用龙剑的→△有一定几率可以直接屈死雷神,不过由于有多个任务都需要打雷神、笔者建议玩家在这里先熟悉如何躲避雷神的各种攻击,为后续挑战任务奠定基础

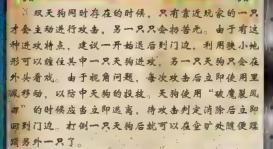
MISSION 5



通过房屋,来到一个空旷的区域。可以快速跑到左侧商店附近引出杂兵,再跑到右侧的平台上蓄力等待杂兵的到来。全灭敌人后商店旁边的道路开启、没着小路前进可见到存档点。

■入倉庫 「備三世森兵后进入 BOSS 战

8055 双天狗



MISSION 6

死初始前三、猿人后可使用高店温化武器。之后一路前进、调查存档点前的尸体可获得"严龙・伐虎"。

进门后在桌子上捡到"水晶骷髅",全灭狼人后往左走(调查右侧屋顶的尸体可获得还"魂护符"),前往喷水广场调查尸体可以获得"鬼魂珠",全灭敌人后喷泉停止喷水,下方出现通路。到如图位置可以取得"水晶骷髅",之后通过两处栅栏(需潜入水中方可通过),从一艘船的位置进入房屋。



楼上的宝箱内有忍法"暗极重波弹"的卷轴。 打倒敌人开门,前进到如图位置,使用弓箭射两个 发光的位置后吊桥会放下,到对岸调查宝箱可以得 到"神命珠"。通过水路利用水车进入屋内,调查 上层的宝箱可以得到"九字神珠",出门打倒几只 狼人后可使用存档点。



打倒敌人后出现道路,进入后调查右侧房间内 力量精可获得"魄封珠" 继续前进。在尽头的房 间内调查宝箱获得"轰炮大筒",此时返回,右侧 的铁门开启,在尽头跳起攻击,将地面木板打碎后 进入下层。

从尽头水池中央潜水,到达另一侧后来到柱子 堆、全灭幽灵鱼后进入 BOSS 战。

8055

水龙

水龙的主要攻击手段有拍打水放、咆哮、冰外、 召唤幽灵鱼等多种,而实际上这些招均能够靠大剑 UT的无敌时间来回避,只要熟悉BOSS的攻击规律, 在它即将出招时将UT放开,可以轻松无伤打倒它

MISSION

养给用飞鸟之术通过柱子跳到上层,打侧幽灵鱼后可使用商店强化武器。在跳跃平台的时候建议先将视角调节好后再跳跃,如果掉到下方、需要 重新找路震上来。打幽灵鱼的时候建议使用棍子的 □□□□,减少因连招掉落到下层的情况。进入屋内可进行存档。

沿着小路前进到一个骷髅房、全灭杂兵后进入 大髓酸核。是该使用双侧。在骷髅的脚边等待它攻击的时候使用大天升,利用无敌时间躲过它的攻击。 打掉约 1/5 左右 HP 的时候它会坐下,在即将坐下 时候发动精极重波弹。瞄准红色发光点可对它遭 成巨大伤害。打倒它后爬到上方,调查尸体可以获 得武器"锁链",继续前进可见到存档点。

跳出并后可以见到另一个存档点,从右侧梯子 上去有一个村正的商店,可对锁链进行强化。之后 从左侧进入城内,经过一段路后便可到达正门前。 从阶梯上去,在右侧有存档点。

爬到上方来到如图位置、利用旗杆跳跃进入教堂、全灭敌人后门打开,在食堂的储物室中打碎木桶可以看到宝箱、里面有"神命珠"。出门后右侧有存档点。



进入大厅,从左侧的门进入餐厅,全灭敌人后 宝箱出现,里面是武器"双拐"。回到大厅后右侧 上方的门打开,全灭敌人后可使用存档点。

进入房间,两次从如图位置可以来到室外到达 存档点。利用旗杆到达对面,靠近大门触发剧情。 全灭敌人后地面出现通路,跳下去后右侧有存档点。



沿着阶梯向下走,靠近门边进入 BOSS 战。 BOSS 战后获得武器"暗月镰刀",接着打倒一定 数量的狼人后过关。

BDSS 风神

老孩的近身攻击比较强, 草次里风无法回避它的一套连招, 需要算准时机进行躲避, 比较简单的打法是使用棍子, 与孩人保持一定距离后绕着它转圈, 等它冲撞过来时向看老孩里风回击后立即 □△□□攻击, 之后继续保持距离周旋

MISSION C

初期沿着小路一路前进,到广场后向左侧通路 走,在深处杂兵会从左侧撞开墙出来,进入房间后 全灭敌人可使用左侧存档点。

上楼,引出敌人后回到阶梯处,利用狭窄的地 形优势使用 UT 歼灭敌人,远处一个敌人需要用机 枪扫射。全灭敌人后来到中央电梯处,在电梯上全 灭敌人后电梯门打开,可在这里进行存档。

打倒两批杂兵后触发剧情自动来到上层,打 倒三只魔神后可进行存档。继续向上前往顶楼进入

Carlot of the state of the stat

8055 牛麂王

本场战斗的难点在于有杂兵干扰,因此一定要尽快消天掉出现的杂兵、以防攻击牛魔王时中杂兵的投技。玩家可以用机枪和忍法配合快速打倒杂兵后再开始杀 BOSS。由于 BOSS 大部分时候都在空中难以攻击到,需要耐心等待它在空中转圈,出现此动作后立刻向两侧里风跳躲避,BOSS 落地后立即靠近△△△ 若此时它单膝跪着转向,则需要立刻逃开,否则会中它的投技;若直接站起则在它即将冲撞的时候向两侧里风即可。需要注意的是BOSS 的 HP 少于 1/2 和 1/4 的时候会召唤杂兵

MISSION 9

一开始先迅速躲到挡板后,利用弓箭摧毁所有 的炮台,剧情后门会打开,打倒三个杂兵后可利用 店强化武器。内部布侧尽头的宝箱内有"魄封珠" 左侧尽头有存档点。

穿过大房间来到小通道,打倒中央门里出来的两个机器人后到左侧尽头打开宝箱取得"神命珠",之后进入中央的门,站上中央的升降梯,做好UT准备,下方大机器人靠近后立即发动。向前进入控制室,破坏控制装置后进行调查可获得"水晶骷髅"。回头进入弹头室,调查宝箱可以取得"神命珠"。继续前进,在有激光拦路的地方向右走,全灭动力室的杂兵后返回,激光消失。通过后进入左侧房间,内有村正商店和存档点。

通过走道后进入大房间内的电梯来到上层,破坏全部装置后从楼梯爬上去,宝箱里有"九字神珠"。 打倒隔壁房间内所有敌人后可使用存档点。

从上方跳下回到初始位置的升降机处,利用升 降梯来到下层,通过机翼后到达存档点。

前进一段距离后系统提示需要在 60 秒內逃离 《区域》笔直进入房间后右侧的门会打开。第一半 后触发剧情。通过一个房间后触发与索尼娅会合的 剧情,继续前进有一个村正商店强化武器,再通过 机翼后可到达存档点。进入房间后进入 BOSS 战, 幻心的打法和之前相同,这里不再阐述。

8055 火焰龟

相当棘手的 BOSS,它在普通移动过程中都能够对我方造成伤害。靠接近战很难对它造成持续稳定的伤害。对付这个家伙笔者建议保持距离使用镰刀UT,当UT到一定程度后。BOSS会发怒并不停地发出火球、镰刀UT会被强制打断、此时需要使绷忍法暗极重波弹瞄准它的头攻击。打倒它之后必须立即防御、否则很有可能被火焰龟的自爆炸死

MISSION -

本关开始的村正商店可以将当前武器提升至三 事前进会遇到两个大型机器人, 建议直接 使用暗极重波弹秒杀掉。进入通道后可见到存档点。

行制一批狗后门开启,进入后会出现大量杂兵, 全灭后可以使用左侧房屋内的商店。穿过此区域后 地面有地震,在雪中需沿着脚印走才能保证不踩到 地雷。走过两段路后能看到"水晶骷髅",建议此 时先用暗极重波弹将右侧的大机器人打倒,再用弓 箭破坏掉两个炮台,到存档点保存记录后再返回回



选圖打开室箱可得到"九字神珠"。 全灭敌人 后门打开,在顶楼利用铁杆向右侧移动一个场景, 这里的宝箱内有"神命珠"。继续利用铁杆向右移 动两个场景,走到门前敌人会出现。进门来到最下 层的列车旁,靠近车门后敌人出现,全灭敌人后进 入列车可找到"魄封珠"和"水晶骷髅",走上阶梯可看到存档点。 从门人战 去与一获胜屋 进入房屋屋 强力下车, 调查右侧车



房内的尸体可以获得"禘命珠"。到如图场景后先 用弓箭射死三个杂兵,再到对面宝箱取得"九字神 珠"。爬上阶梯进入屋子能看到存档点。

从存档点一侧的梯子上去,从门口绕一圈后来到村正商店旁。从旁边的梯子爬上去进入钟楼塔,一路向上爬可见到"水晶骷髅"和存档点。在这里里撑着下去将会重新爬较长的巅,建议玩家稳扎稳打慢慢爬,爬到顶触发 BOSS 战。

B055 火神

此战的难点同样在于杂兵、建议开场直接使用三额火炎龙快速清场。火神下砸需要犯握时机向后方里风跳躲开,四速火球需要向后里风囱避。其余招基本可以往左右两侧里风回避。回避开后立刻使用棍子□△□□进行攻击,杂兵再次出现后第一时

MISSION 11

一开始全灭敌人后。过右侧的桥可以取得宝箱中的"灵命夏草"。回头向左侧走,打倒三个杂兵后到右侧可以取得"灵仙龙骨丹"(打开宝箱后会观众人 在第六关取得"还或护特"的尸体上可以得到"灵仙龙骨丹",左侧的宝箱内有"鬼道""续高进会出现大量杂兵。此处地势狭乎度较高,建议靠近爆忍和法忍的时候使用忍法攻击 全灭敌人后可使用存档点。

集市场是本关的一个难点。建议一开始先将四个法忍全清,同时尽量不要将挺子前方的木箱、水 有打仗。在剩下 杂兵则。打倒后立刻准备UT 爆忍,再打碎木箱、木桶吸堤UT。全灭敌人后可 先返回进行存档,继续前进需要打倒两个魔神,走 到存档点旁后回头,再打倒两个魔神后进行存档。

場合側的门港》 建议按照法忍、普通忍者 爆忍的顺序消灭敌人,之后进入 BOSS 战。

8055 地蜘蛛婆婆

相对比较麻烦的一个 BOSS。她的投技速度快距离远,稍有不慎很容易中招。这里笔者建议靠飞燕攻击。若飞燕将共打眩晕则可以近身□□□进攻,注意当她位于墙边的时候尽量将她引到外面来再攻击,在移动过程中要仔细观察她的手,一旦缩回必须立刻向两侧回避

MISSION

开始先打倒虫了。到湖面处使用弓箭射杀敌 人。右侧的商店可以强化武器。经过两段水路后可 到达存档点。

穿过木棚后走出可以引出敌人,回到图1位置用号箭射杀右侧的杂兵、之后再走出来射杀左侧的,右侧的木棚内可以找到一个"水晶骷髅"。到中间的木棚中,绕一圈后即可到达左侧。从左侧下去后潜水游到对岸、利用树枝跳到上方,用弓箭杀死两个杂兵后跳上绳索,移动到图2位置处可以利用树枝跳到对岸取得"水晶骷髅" 重新返回,利用绳子来到对岸,全灭杂兵后可使用存档点。





继续前进,全灭虫子后从洞内跳下。

到水滩处全灭敌人后可取得右侧的"水晶骷髅",继续前进,用弓箭射杀杂兵和水中的鱼,来 到对岸可发现存档点。如果当前 HP 较多,可以先 到门边引出杂兵,全灭后再使用存档点。

进门后左侧的宝箱内有"还魂护符"、之后潜入水中、游到另一侧沿着岸走来到山崖边、全灭杂兵后进入 BOSS 战。

8055 黑龙

对付黑龙比较稳妥的方法是使用双剑的大天升,除了火柱攻击这类攻击判定持续时间较长的招之外,其余的都可以靠大天升的无敌时间躲掉 2/3 血后它会崩倒,此时对它攻击默认为断尾。之后继续用大天升磨血。或者使用棍子□□△进攻

MISSION 13

寿始先利病商店强化武器,在需要用无双脚 过的位置跳下。调查室籍可获得"神命珠"。用 无双脚跳到对面后全灭敌人可使用存档点。沿路前 进,途中有一只罗刹,提前做好 UT 准备等待它的 到来。进洞可见到存档点。

顺署阶梯下楼,左侧有一个"水晶骷髅"。到如图位置跳起重攻击打下按钮,前方平台会下降,调查尸体获得"魄封珠"。继续前进可见到村正商店,之后过桥。在桥中央引出敌人后可以做好 UT 准备速杀杂兵。



从如图位置进入后跳下沿着道路前进,右侧的 宝箱内有"九字棒珠"。到好汉坡处触发剧情,此

时将下与战的式旁短进龙。击要这打入的它方有



并央域、域和人域和人場三种,沒击前都有征兆 比较容易回避,成功回避后用弓箭直接射击即可。 进入好汉坡后全灭敌人,最上方的门会开启

进入深处触发 BOSS 战。

8055 血神

MISSION_1

一开始直接从左侧边缘跳下,进入房屋内可使 用制 正商店强化武器 - 路向下到达庭院会遇到双 天狗,其中红色天狗在半血以后逃走,建议优先攻 击红色的那只。从屋内来到另一侧可看到存档点。

全灭桥上的敌人后,在广场会出现两只罗刹,建议拉开距离准备 ET或 UT, 待罗刹靠近后放开。 从右侧的阶梯上去到第二关一开始的位置取得"地藏之首",再进入左侧的房子,爬上二楼跳出窗。 在如图位置使用"地藏之首"会出现宝箱。出门可见到存档点。



前进到尽头后潜入水中游到另一侧,打碎如图位置的门后可取得"水晶骷髅"。沿着山路一路向上、"过海水质先进》下海洞窟内拿宝着内的"九字神。从上方进入房屋,调查走道尸体可以获得"鬼神珠","建房间后从井里跳下,调查旁边的尸体可以得到"神命珠",到最下层可以取得"水晶骷髅"。回到井边,利用一旁的绳子来到对岸,尽头处触发杂兵战,只需坚持一段时间便会触发剧情。



治路来到上层,到村正商店前打倒敌人,从 左侧的滑坡下去后经过两个平原后进入与幻心的 BOSS战。此段路泰兵较多,加上有一只天狗,难 重相对较大。建议一篇程礼载打。红心的打法依旧 与第二关的打法类似。

MISSION 45

一开始先使用村正商店强化武器,继续前进可到达存档点、之后便是与牛魔王的 BOSS 战。本战同株是优先打倒杂兵,等牛魔王旋转扑过来后使用□△和□△□□进攻,很快就能将其杀死。

性路前往下海 跳到下方后会出现较多的三足 机器人和金闪闪, 可以无视它们跑到即将跳下的位 置,敌人会全部消失,之后便可以安全返回到存档 点保存记录。从前方跳下后全灭幽灵鱼、跳到中央 平台进入与火神的战斗。建议战斗一开始就往旁边 的区域跑,这样杂兵不会过来,可以安心地与火神 单挑。作例火神后可以取得它的心脏(若先前未打 死杂兵,在取得心脏后后方会出现杂兵)。进入正 前方洞窟可到达存档点。

通过枯木林后到达沙地,进入与风神的战斗。 这战一开始有6只人马、使用镰刀UT快速解决掉。 之后打倒老箱并不得进事了

南联风神心脏之后到村正商店强化武器,之后 进入魔宫。第一个区域主要为小魔神,可以利用风 青潭落轻松杀死。第二个区域的杂兵有较多三足机 器人,利用地形特征到两侧使用暗极重波弹可以重 创杂兵,第三区域的杂兵主要为人形杂兵,全灭后 双天狗登场、打倒后可使用存档点。

从左边走, 打裂拦路的肉团, 部分会出现杂兵 (最后一个为罗刹)。全灭后在分岔路口往右侧走 进行存档。从左侧跳下进入与雷神的战斗。这里需 要注意的是,雷神的电球如果打中索尼娅,同样会 GAME OVER(概率极低)

拾取雷神的心脏后门打开。用暗极重波弹打倒 三足机器人后出门,全灭人形杂兵后门会打开,进 入后存档。

用弓箭射杀水中的鱼后走到门边, 进入后与魔 化幻心战斗。

取得血神的心脏后进入左前方的黑洞,全灭里。 面的敌人后会传送到最终区域,存档后前进,开始 最終 BOSS 三连战。

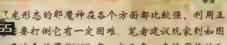
魔帝 8055

魔者一开始的滞空时间和放电时间与 PS3 版相比 较短,因此本战的难度有所降低 建议玩家使用棍子, 一开始先杀死一只魔神,按住L健防止吸魂,等 BOSS 落地后使用 ET 攻击。BOSS 在地面放电时,只需要在 它身边绕一圈左右用□△□□△对其造成重创

BOSS 邪魔神

BOSS 的攻击方式都有较明显的前兆,大部分攻击 都可以通过向两侧跑动回避,召唤出的鬼难可以用火炮 或者弓箭打掉 不过由于弓箭的伤害和命中率都很低 領 定状态下平均 4 箭中 1 箭)。因此还是建议利用大炮 攻击。BOSS 损失半血后腹部放出的激光攻击速度很快。 在发射大炮后的硬直时间里很容易中招、建议在BOSS 半血后优先注意回避它攻击。确保安全后再进攻

邪魔神《黑龙》



BDS5 要打倒它有一定困难。笔者建议玩家到如图 位直,在这个位置 BOSS 有一定几率一直使用投技和 激光、只要算准 时机使用双剑的

大天升便可轻松 回避、而激光只 要略往它的手靠 拢、在它使用激



光到攻击结束的一段时间内最多可以连续发动三次大

B055

魔化幻心



魔化幻心的攻击套路与魔化前的幻心有较大区别。 而且无法桃空使用风雷震落攻击,因此对付魔化幻心只

能在他一套攻击打完后用棍子□□△进行反击 四避过程中需要注意保持一定距离,否则很容易中他的投技。 打倒魔化幻心后接着与血神战斗,PSV 版中幻心的尸体消失了,无法利用尸体卡佐使用镰刀 LIT

本作的奖杯难度是目前 PSV 游戏中最高的, 其任务模式的极忍 1、2、3 这三个任务在 单人模式下基本上属于不可能完成的任务,再加上 2.5 倍速的任务模式奖杯,使得本作的白 金奖杯成为了传说。

業杯列表

类型	名称	获得条件
白金	十全大师	取得所有奖杯
铜	习得旋风之术	取得相应卷轴后使用旋风之术
铜	习得疾风之术	取得相应卷轴后使用疾风之术

类型	名称	获得条件
铜	习得无影之术	取得相应卷轴后使用无影
		之术
铜	习得飞燕之术	取得相应卷轴后使用飞燕
		之术
铜	习得飞鸟之术	取得相应卷轴后使用飞鸟
		之术

111		
类型	名称	获得条件
铜	习得必杀之术	取得相应卷轴后使用必杀
1		之术
铜	习得灭杀之术	取得相应卷轴后使用灭杀
		之术
铜	习得灭杀引导之术	取得相应卷轴后使用灭杀
		引导之术
铜	习得反击之术	取得相应卷轴后使用反击
		之术
铜	习得无双之术	取得相应卷轴后使用无双
		之术
铜	习得飞影之术	取得相应卷轴后使用飞影
		之术
铜	习得风雷震落之术	取得相应卷轴后使用风雷
		震落之术
	习得断头摔之术	取得相应卷轴后使用断头
		摔之术
铜	忍术"火炎龙"	取得相应卷轴后使用忍法
		火炎龙
铜	忍术"破魔裂风刃"	取得相应卷轴后使用忍法
		破魔裂风刃
铜	忍术"凤凰焰舞"	取得相应卷轴后使用忍法
		凤凰焰舞
铜	忍术"暗极重波弹"	取得相应卷轴后使用忍法
		暗极重波弹
铜	东京摩天楼	完成第一章
铜	傀儡女神	完成第四章
铜	狼人之城	完成第七章
铜	服从亦或受死口	完成第十章
	7 7 5 55ts	明の 知便・ 型は 第二、 一路 年 一書 。

			The state of the s
<	类型	名称	获得条件
	铜	献祭神殿	完成第十三章
	银	遂晓下忍之道	下忍难度通关
	银	遂晓中忍之道	中忍难度通关
E	银	遂晓上忍之道	上忍难度通关
	银	遂晓超忍之道	超忍难度通关
	银	下忍	章节挑战中下忍难度全超
			忍评价
	银	中忍	章节挑战中中忍难度全超
			忍评价
. 0	银	上忍	章节挑战中上忍难度全超
. 5			忍评价
	金	超忍	章节挑战中超忍难度全超
1			忍评价
	铜	达成百连斩	达成 100 连击
1	铜	龙隼大师	操作龙隼打倒 1000 人
	银	绫音大师	操作绫音打倒 1000 人
	银	红叶大师	操作红叶打倒 1000 人
	银	瑞秋大师	操作瑞秋打倒 1000 人
1	铜	初次通过场地	完成忍者竞赛的一个场地
	铜	连杀大师	在竞速模式中达成 50
			连杀
	金	通过所有的场地	完成忍者竞赛的全部五个
			场地
	金	完成所有普通任务	完成普通模式下的 35 个
			任务
	金	完成所有加速任备	完成加速模式下的 35 个
			任务
	A 2 2 2 1	Fig. 8 Str. 1 Pr. 1	a. か カーロボートリアは 円数 下げ

部分奖杯取得方式一览

习得 XX 之术系列奖杯: 这类奖杯需要玩家 先取得相对应卷轴之后发动才可以获得, 这 些卷轴全部在第一章和第二章的尸体上或者 宝箱内, 只要不错过宝箱和尸体就能拿全。 忍法系列奖杯: 在取得忍法后发动一次即可 获得, 属于流程中必定会获得的奖杯, 不必 担心漏拿。

遂晓 X 忍之道系列奖杯: 对应难度通关一次即可取得,有实力的玩家可直接选择上忍难度进行挑战,通关后完成章节模式的下忍和中忍难度的全部关卡也能够取得对应奖杯。

X 忍系列奖杯:要想在关卡中取得高分,就

得善用 ET、UT 和 OT,此类技能是章节挑战模式中拿分的重要技巧,建议尽可能全杀每个关卡中的敌人。

达成百连新:运用 HIT 数高、攻击力低的武器杀敌,很容易达成(推荐双锁链)。

XX 大师系列奖杯:选择对应角色刷下忍任务赚杀敌数即可。

初次通过场地、通过所有的场地:此部分内容请参考前文的"NINJA RACE"。

连杀大师: 只要在忍者竞赛模式中达到 50 连杀即可,不一定要过关,由于受到敌人 攻击会快速减少连击槽,建议玩家尽量保守一些。

完成所有普通、加速任务:由于变态的难度 和无能的 NPC,这两个奖杯暂时无法获得。



作为一款移植作品,游戏中频繁出现的拖慢、掉帧现象,使得游戏的爽快度大打折扣。游戏内容方面,制作人听取了玩家的意见,降低了超忍难度下 BOSS 投技的伤害,不过一般杂兵投技的伤害却没有进行调整。此外,游戏 还对部分 BOSS 的参数进行了调整,导致了 PS3 版能层死的 BOSS 到了 PSV

上就无法屈死,无形中也增加了游戏的难度。新增的忍者竞赛模式充满了乐趣,不过将原本可以双人配合的任务改成了单人携带 NPC 进行挑战,甚至加上了极度变态的加速模式,使得白金成为传说这一点让人非常不爽。



本以为索尼会在PlayStation Meeting上公布次世代家用主机PS4主机的真身,但最终也只是出现了PS4的手柄、服务、云计划及不太多的游戏画面,不过从《杀戮地带》实时60帧的高清演算画面来看性能确实挺NB的,强烈期待中!估计PS4真正主机的现身应该要等到E3去了吧。

收罗近期精品三线游戏

١	PSV _	ELEDIVE		
		ELEDIVE		
Ì	Grasshopper Manufacture	PUZ	日版	

索尼曾在2012年开展了一项联合数所大学的GCF计划,也就是"日本校园游戏制作大赛"

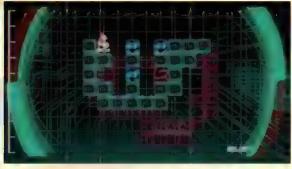
(Game Campus Festa),最终甄选出5部优秀学生游戏作品,近期这些游戏通过了索尼的审核登陆到PSV平台,而且可以由PS+会员免费下载,虽说这些业余制作者的作品无法跟大厂作品相提并

论,但其中的这款《ELEDIVE》却具备不错的素质,而且也比较好玩。本作是一款方块益智类游戏,游戏的舞台是一个被BUG们破坏的电子世界,充满了未来的科幻风格,玩家在游戏中会扮演少女EMIT,为了阻止世界的崩坏而去消灭BUG。游戏的玩法很简单,L、R键是控制女主角左右移动,而移动她的同时画面中的一些活动方块也会跟着移动,要灵活利用这些方块来搭建平台,玩家



▲很有电子科幻风格的画面。

的目的就是将女主角移动到目的地(病毒BUG处)便可过关,如果女主角掉下平台就算失败。游戏最大的特色是加入了"表"、"里"的概念,点击触摸屏可以随时切换"表"与"里",表世界是蓝色,里世界为红色,两边的构造是不同的,但女主角的行动是共同的,游戏时经常需要切换表与里来改变主角位置,对于玩家的空间感有一定要求。而表、里两边都有一个目的地,到达任意一个目的地都算过关,所以过关的方式不限一种,但如何以最少



▲咋一看还以为是《音乐方块》吧。

的步数过关也是考验玩家的一个地方,只有在规定的步数过关才能获得奖章哦。游戏关卡数也比较丰富,难度会逐渐提升,而且到了后面的关卡还会出现各种不同特性的活动方块,增加了关卡的难度和挑战性。总的来说这是一款挺好玩的游戏,画面、音乐、玩法都颇具水准,推荐给喜欢解谜游戏的玩家。

春始 喜欢解谜游戏的玩家·日服PS+会员

リアト 4 Elements Mastertronic PUZ 美版 编号: 6153

构成,进入现代社会后尽管这样的观念在不断淡化,但在许多魔幻类的电影、游戏、小说中依然能见到其身影,而本作就是一款以元素为题材的消除类游戏。本作的画面在同类作品中算得上华丽了,在翻书、发光、吹风等诸多细节上都加入了3D特效,整体比较有历史感。游戏在常见的玩法上引入了新的概念,每个关卡的版面都非常大,玩家需要把同色的元素串起来消除后挖出水渠把水引到生命之树进行浇灌,而不同的元素消除后下屏四个角相对应的能量值都会有所提升,积攒到一定程度技能按钮就会点亮并可以发动挖掘、调换等技能。此外,在每个大关卡之间游戏还加入了一些冒险解谜元素来推进剧情,比如其中一段就需要在场景中利用油灯、锤子等物品找出隐藏的钥匙开启石门进入下一个关卡。本作在消除玩法机制的基础上进行了诸多改造,难度适中且谜题环环相扣,比较适合在闲暇时拿出来放松一下心情。



▲历经万险找到一把钥匙。

去年推出的《百鬼夜行 怪谈罗曼史》是一部融合了学院、恋爱、神鬼等多种元素的恋爱冒险作品,在女性向游戏爱好者中有着不错的口

碑,现在QuinRose再接再厉推出了其续作。故事讲述了拥有法力的龙神公主潜伏在学校读书,基于自己高贵的身分,公主要在学生们面前以模范优等生姿态出现,但内心中她想做回真实的自己。相对前作,游戏的画面几乎没什么变化,新增加场景也非常有限。游戏一开始玩家和男主角就会以恋人的关系登场,通过对话选择、探索、小游戏等方式来增加恋爱度,如果觉得风平浪静的爱情不够刺激,玩



▲抱着一束玫瑰是要干嘛呢?

家也可以和妖怪帅哥同学多"沟通",利用对话选项中提供的一些小技巧来吸引他们,制造出一些嫉妒和竞争(用心险恶啊)。此外,本作的特典内容非常丰富,除了基本的CG、音乐外,游戏中的剧情回想、小游戏随着游戏的进行都会被解锁。QuinRose这灾明显不太用心,三四个月赶出的续作并没什么特别吸引人的进步,但总的说来综合质量还算不错,感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

本作是e商店上的一款下载游戏,日版去年就已推出,美版现在才见到。虽说名字直译过来是冰球,但小C个人觉得游戏已经被改造成得不像冰

球了,刚开始玩的时候由于固有印象所以带有些抵触情绪,不过深入后发现本作还是有不少亮点。本作采用了第一人称视角进行游戏,玩家通过触笔操作半透明的球拍把球弹向对手或墙壁,只要对方无法接到球即可得分(怎么感觉有点像乒乓啊)。游戏的机制看似简单,其实也蕴含了许多有趣的设定,比如关卡中有时会出现一些功能道具,有的碰到后球就会立即加速让对手措手不及,而有的则会让球反弹回来,所以玩家在激烈竞争的同时一定要看准道具的属性,速度太快反而更容易失误。此外,在游戏的进行过程中玩家的能量是会逐步上涨的,当技能槽蓄满后允许玩家随机发动一个特殊技,其中增加玩家球拍的面积最为实用,基本能保持很长一段时间无敌。总的说来本作操作简单竞技性强,游戏画面的3D效果很突出,动感的音乐也为游戏加分不少,比较适合闲暇时随手拿来玩一玩,感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。





▲这个画面看起来科幻感很足啊。

·女性向游戏爱好

印象中不少经营类游戏的"格局"都很大,



▲晃眼一看还真的很容易以为是开罗 推出的游戏。

不是建设城 市打造游乐

ブックストアドリーム Arc System Works SLG | 日版

场就是管理各种足球、篮球队、不过近几年潮流似乎有所转变、小 清新型的经营类游戏越来越受到玩家们的欢迎,比如在本作中玩家 就将作为一名书店的的店长经营这个属于自己的小小书店。本作的 画面和开罗公司的游戏有点相像, 都是色彩清新饱满的像素风格, 欢快的BGM让人感觉很轻松。作为一店之长里里外外的事都要负 责,除了基本的书架、座椅、植物摆放外,体现玩家能力的地方在 于如何拓展销售渠道和增加人气,比如游戏中一共有16家出版社, 每家定期都会有特定风格的书籍推出,对待一些热门书籍玩家除了 要努力宣传外还可以在新书发售前与出版社签订独家销售合同。如 果这本书恰好大卖的话就能狠狠地赚上一笔,不过要注意的是签订 独家合同费用可不低、游戏前期投入太多资金风险会变得十分大。 此外,游戏中顾客对书店的评价与员工的素质也是息息相关,在卖 书的同时也别忘了提高服务品质哦。

柏青哥大力工头 炎之源祭篇 PSP

ハチハラSLOT-パチスロ大 Iの源さん - いくぜつ! 炎の源祭編 SLG 日版 容量: 134GB

《大力工头》原是90年代街机上的一款经典 动作游戏,去年以柏青哥的形式重出江湖后,出 人意料地贏得了爱好者们的追捧,而现在这款柏

给

需要研究学习的柜青哥职业玩家。

《大力工头》的粉丝们

青哥游戏也被移植到了PSP平台。柏青哥的玩法相信大家多少都了解一点,就是让机台上三个转动的轮 **盘在运行一段时间后停止,然后根据得到的图案的组合规律看你是否得到奖励,本作在传统的玩法上** 进行了改造,图案组合除了与奖励相关外也对屏幕上方的动画剧情发展会有所影响。而且游戏中还存

在"极"、"匠"、"技"三种技能,通过 特殊条件触发对分数有一定加成作用,而与 动画剧情中的角色一起发生连携后效果会更 加突出。让小C稍微搞不懂的是这么一款热 血风格的游戏有时候会乱入一些美女泳装视 频(算是一种福利吗), 虽说妹子挺养眼, 但实在是感觉突兀。此外,本作还专门设置 了一个分析模式供柏青哥爱好者研究数据, 反正各种眼花缭乱的图表看起来很是专业 呀!喜欢柏青哥的爱好者不要错过。



▲游戏中大量红色的运用带来了喜庆的气氛。

菲尔泰勒是飞镖界的传奇性人物,他凭着神 平其神的技艺和强大心理素质被外界尊称为"世 界飞镖皇帝",更被英女皇授予勋章,而本作 Phil Taylor's Power Play Darts SPG 美版



就是以这位大牛人为基础改编的一款飞镖游戏。本作虽以菲尔泰勒命 名,但实际上共有10名选手供玩家选择,有点遗憾的是这些角色除了 容貌外在能力属性上并没什么区别。游戏的画面采用了的全3D形式, 无论飞镖射出怎样的路线都可以一览无遗,但想精准地射中靶心却不 太容易,玩家在下屏选中位置后会出现一不断变化的圈,当圈收缩到 最小的时候用触摸笔向上滑动把飞镖"推出"即可命中,不过要注意 的是滑动角度和速度直接影响飞镖射出后的抛物线和偏移量,对于新 手来说需要练习一段时间才能掌握到其中技巧。如果觉得单纯的竞技 有些乏味, 本作的生涯模式是个不错的选择, 在该模式中玩家需要不 断带着角色去酒吧挑战高手赚取奖金和声誉,并逐渐在飞镖界打出一 片天下。总的来说用本作触摸屏射飞镖的游戏体验还算不错,但过于 之味的游戏模式和沉闷的音乐让人很难长时间坚持游戏,感兴趣的玩 家不妨尝试一下本作。

75

镖 验

好 鬱

ē

欢竞技类游

戏

的 玩家

给

喜欢

Ф 子乐

的 玩

家

想

器的

玩

KORG DS-10 Synthesizer Limited Edition

MUG 美版

编号: 6158

80年代开始 KORG的合

成器就牢牢地占据着专业合成器市场的一席之地,继在iOS平台推 出多款音乐类应用后,KORG近日也在NDS上推出了自己的最新作 品。严格的说小C都觉得这都不算一款游戏了,因为实在是太专 业了、刚开始玩家需要建一个工程文档、进入后可以看到一个钢 琴键盘和很多的按钮,键盘的作用很好理解,就是用来弹音阶, 而那些按钮则是用来调制波形改变声音的音色。小C真的很佩服 KORG在NDS上"打酱油"都打得认真,本作不仅能弹奏曲调还可 以录制歌曲、集成的音序器允许玩家把多种音色自由组合进行编 曲,特别是鼓机模式充分利用了NDS的触屏功能,可以一边播放 一边进行修改,编辑节奏型的效率非常高。平心而论本作和真正 的合成器无论在操作还是音质上都还是有不小差距,但作为一款 音乐游戏已经算相当专业了,喜欢电子乐的玩家只要稍花时间就 能玩出属于自己的音乐。



▲密密麻麻的按钮让人觉得很专业。

20.7.

PSP 短消息 BENTA TOURSE

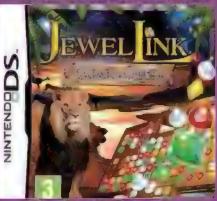
The state of the s

- **的助金宝没有现金的玩歌不助放**耳———
- **D由明古年**一片作的同名位本说明我却不是表面也能对了是,但的实际支持。 直目推出 非非英國情報有責制 医家的变男主角神田宣生 在摆花住室的天土 東西第二山西作歌 明末代別 · 東京新 - 2代型作を共和工業的会を基本日本年
- ●2年 | 「日本学生の作品的事務を制造した」 | 「「「日本の主」 | 「日本の主」 | 「 **收事讲述了工人公共见第二共校来到关键学品是175老性指各只的主义**发生的情况 ou.



NDS 短消息

- **唯一,但其他的生物的进行的**
- ●延日推生計「正二進作業以」第一株民権技術書と並び計 二基中的實施是各种各種的主義的 假道的一个進行的政策 中的可以复名使用成长 医在过去多位医生生混合作物管
- ON A STATE OF THE (1975、苏眉低音) 在进口推告,反家在的双字体了能推着
- ●以門特玩具 異性娃娃 工主題技術的機構美術型 贝里 计性 计线键图 "我是自然是了我们



所谓春眠不觉晓,自从开年以后小C精神一直都不是很好,在湖南朋友的推荐下尝试开始嚼槟榔,槟 榔那个劲儿真的好大啊,第一次嚼的时候脑袋直接发晕了,而且嘴巴里面怪不舒服的,看来我还是不太 适合这么刺激的提神物品,还是安心喝咖啡吧。





正篇通关后进入罗娜的房间可以找到 "フロメスの枕",而前往 "グリモダー ル城・礼拜区画" (X09, Y10) 还可以得 到"大マンタールの像"。迷宮"黑い槛" 层数虽多但结构并不复杂,这里就不逐层 放出地图了,只给出部分难点阶层的地图。 迷宫每一层都以恶魔的名称命名。玩家需 要得到对应恶魔的钥匙才可以继续深入(此) 如想进入"戒ーマルス"就需要"マルス の鍵"才能启动前一层的传送装置、以此 类推》 当然沿途的魔方阵也需要悉数压 制 戒 的隐藏门较多 分 别在 (X07, Y05) 北侧、 (X07, Y07) 东 侧、(X10, Y07) 北侧、(X12, Y14) 南 侧和 (X11、Y10) 西側。"戒 – マルス" 的《X08》709》东侧为隐藏门。 戒 ロノス"有不少单向通行的门、想要走全 Y09) 西側是隐藏门 一戒 - ナノト コス・ 是无法使用魔法的水下地形。众多强制移 动的水流夹杂着扰乱判断的迷之回廊。具 体走法请参看图示 戒 主义 别 是电击墙壁配合迷之回廊的地形。 巨处隐 藏门分别位于 (X13, Y11) 西侧 (X08, Y12) 西侧 (X08, Y06) 北侧。 "戒-



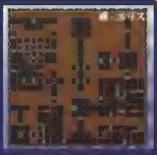
(XO8, 712) 南侧((XO7, Y10) 东侧 (X05, Y08) 南侧、(X09, Y05) 东侧、 (X14, Y07) 北侧、(X10, Y08) 北侧。 一戒 那些刻有维纳斯纹章的 "戒 - ウラヌス"的(X10, Y14) 东侧、 (X09, Y05) 东侧、(X05, Y07) 北侧皆 有隐藏门。"戒ーブルト" 东北魔方阵外 的大门需要按照如下顺序踩踏机关才能令 其开启: (X11, Y11)、(X07, Y10)、(X09, 钟声敲响后东北的传送石就会失效。玩家 需要先把沿途的紫色强制遇敌点位清掉。 切换楼层后再回来。这些紫色强敌是不会 刷新的。如此一来再快速干掉路上的杂兵 《随机遇敌战不打》 才有足够的时间冲 到东北的魔方阵前。

"戒ーテラ"需要有正篇通关后得到

的"テラの健"才能进入,这里有 大量的单向传送阵,而且传送关系 较为混乱,无法直接用图示清晰地 表述。以(X05, Y14)的传送装置 为起点,初次来到此层的玩家按照 向南3步(传送) 向南2步(传 送),向南2步(传送),向东1 步向南2步(传送),踢开井进入

(X14, Y08) 西侧的隐藏门、向南2步踢开并进入(X12, Y06) 西侧的隐藏门、向南就可以到达魔方阵: 而按照向南3步(传送)、向南2步(传送)、向北1步(传送)、向北1步踢开并进入(X12, Y11) 西侧的隐藏门、再向北则可以来到传送装置前。此外(X05, Y05) 东侧、(X07, Y05) 西侧各有一扇隐藏门用于连通西侧和中央区域。"戒 - ソル"为大量的视线受阻区域、具体地形如图、3处隐藏门位于(X12, Y09) 西侧、(X06, Y06) 南侧、(X12, Y07) 南侧。"戒 - エリス"





的 (X10, Y04) 南侧、(X16, Y12) 西侧、(X00, Y11) 南侧、(X01, Y14) 南侧各有一扇隐藏门,本层的传送关系如下。(X17, Y18) → (X10, Y09)、(X10, Y18) → (X10, Y05)、(X06, Y16) → (X06, Y18)、(X00, Y18) → (X10, Y00)。(X04, Y00) → (X19, Y00)。这里有本迷宫的最后 4 个魔方阵、对应中央区域的 4 扇上锁大门、压制后方能逐一开启(内有金、强化、激增、神器魔石各 1 个),而恶魔魔方阵会出现在(X10, Y17)。

方的基本战术思路与最终战相同,但不能 打持久战。针对 BOSS 速度快的特点、恶 應带上へルメス,以"ウインドアクト" 来确保我方先动,否则很可能 BUFF 还没 加上就直接被秒掉。开战后立刻丢出"神 の盾"与"神の手"(同样选择免疫果 以"神の"、然后逐渐追加各种强化效果。如果 是 BOSS 发动"神の"、一、观"等" インアーマー"就用"恶魔の暴走,如 清掉首批杂兵后立刻让マルス暴走,抓住 BOSS 的 HP 不多的弱点,力争在一两回合 内解决战斗。

BOSS 战・エリス

· 图象 董常约 11000、基定约 11000

エリス的行动速度很快,自我回复能力在 1800 以上,普通攻击可以直接打到后列角色。"封魔の箱"是带走效果的攻击,"予言の力"为破坏我方队列。"咒いの言叶"消除强化状态。"沉默の言魂"则是带沉默效果的全体攻击,当然也有"ソルゲイズ",应对的方式不再重复。她召唤出的杂兵エリスシード则会使用带混乱效果的全体攻击"混沌プレス"。此战我



获胜后返回龙姬亭与芙兰对话得到"エリスの鍵",随后自动触发任务"クエーサー讨伐"。エリス在队时玩家就可以在魔方阵上放4个魔石、方便高效地刷宝、而最后一招"太阳の奇迹"的效果同"神の手",只不过是随机发动。此时建议去各地回收一下隐藏道具、尤其是"戒ーエリス"的3个"神の手"一定要拿到。准备万全后

恶魔特技・エリス

名称	习得	消耗	效果
真实の瞳	1	-	迷宫中隐藏着门的墙壁会发出亮光
大地の加护	4		在魔方阵放置魔石的数量增加1
月光の矢	8	18	对敌我双方各1体释放无法回避、威力巨大的神雷
太阳の奇迹	13	20	从以下效果中随机发动一种: 恶魔槽回复最大值; 我方全员的魔法威力增强
			50%;我方全员回避能力上升30;我方全员HP全回复、解除所有异常状态;我方
			全员MP全回复: 敌方魔法无效化: 敌方的异常状态攻击完全无效



クエーサー不 愧 为 本 作 的 最 强 BOSS、5 段连续的物理攻击和 "クアッド ポルト" 都有轻松秒杀我方角色和恶魔的 能力、自我回复力达1万以上。召唤出的

杂兵クエースシード则拥有中毒、麻痹、

HP 19 20000



沉默等效果的攻击,且会给 BOSS 加攻防以及施放 "神のヴェール"。此战的战前准备尤为关键,首先至少需要 2 个 "神の手"、1 个 "神の盾"和尽可能多的 "フェイクドール" (有免疫带走效果攻击的装备优先装上) 完成任务 "ドクロ样"时拿到的 "レジェンドロッド" 需给主角装上(备选武器栏) 主攻手的武器尽管强化到 30 级。前排的圣骑士也必须刷出神器 "ボリイ" 同行恶魔推荐マルス、ヘルメス和エリス。

开战后发动恶魔特技 "ウインドアクト" 确保先动并投掷 2 个 "神の手" (分別用于免疫魔法攻击和异常状态) 和1 个 "神の盾"。主角在 "レジェンドロッド" 的保护下不用召唤恶魔就足以完全化解 "ソルグイズ" 积攒的恶魔槽点数用来释放恶魔特技即可 (比如 "太阳の奇迹")。给圣骑士套上 "デバインアーマー" 后全程防御。由于对方不会使用破坏队列的招式,主角可以安心攻击,而治疗师的职责是确保 "フォースガード" 效果常驻的同时伺机增加主攻手的命中能力。BOSS 增加 BUFF 后法师需立刻用 "フォースプレイク" 化解,其他时候专心降低对方的回避力。按照此战术敌方具有威胁的就只剩 "带走"效果的攻击。玩家设法在 "フェイクドール" 耗尽前击倒 BOSS 就能迎来最终的胜利。



返回龙姫亭汇报任务可以得到 龙王 の鎌 罗娜的房间能找到 ヴェースの ル 、 "フロメスのバンティ" ・ ブロ メスカー 进入管理人室对话会触发最后 - 个任务 "盗 北た〇メム" 上辑 "火热秘技" 栏目 也介绍过相关 BUG、将目标的道具集齐后存 入仓库、再与芙兰连续对话两次,就可以 在保留这些装备的同时完成任务。而 『圣剑 デモンスレイン』 在进化成 "エクスプラン ド" 后才能继承到下一周目里。

击倒隐藏 BOSS 时拿到的"黄金の砂时计"是进入二周目的重要道具。带着它与地下室的普罗梅斯对话选择"黄金の砂时计多侧寸"就会发生时光倒流。二周目可继承的内容如下:玩家战历。地图资料。队伍同伴、等级&经验值、恶魔等级(恶魔钥匙不继承)。金钱、储存的以太、行囊和仓库的道具(剧情相关道具、三至宝等重要道具不继承)二周目下敌方的强度会进一步提升。有爱的玩家不妨继续挑战。

任务名称	完成方法	祝酬
キノコ采集	给大广间的ピーネ带来25个"黑く光るキノコ"(交付5、	毎给1个蘑菇就可获得1个ニャンニャ
	15、25个时会触发特殊剧情)	ンパウダ,完成时无追加
ドクロ样	给地下室的プロメス带来 25 个 "魂のドクロ" (交付 5、	毎给1个骷髅皆可获得1个不死鸟の羽
	15、25 个时会触发特殊剧情)	+500G,完成时追加レジェンドロッド
デモン讨伐 エリス	击倒"黑い槛"的 BOSS エリス后返回管理人室	5000G
クエーサー讨伐	击倒"神々のエデン"的 BOSS クエーサー后返回管理人室	8000G、龙王の鱗
盗まれた○ × △	给フラン带来"フランのドレス"、"フランの发饰り"、"フ	"圣剑デモンスレイン"进化成"エクス
	ランの首饰り"、"フランのブラジャ-"、"フランの帚"。	ブランド"
	5 样装备都需要在"神々のエデン"的魔方阵刷取	

隐藏道具

游戏中的"宝の地图"分为赤、青、黄、绿、茶、紫、黑、白、灰、银、金和虹 12 种颜色。 共记载了 100 个隐藏道具的位置。大部分都是较为珍贵的魔石和消耗型道具。下面尽皆给出。 玩家只需带着指定的恶魔到相应点位按○键即可获得。无需先找到"宝の地图"

迷宮・区域	坐标 & 方向	恶魔	隐藏道具
赤の旧市街・永炎の市街	(X15, Y17)南	コメット	ボイニードール
赤の旧市街・火龙の足迹	(X14, Y07)南	マルス	魂のドクロ
赤の旧市街・湖水侵蚀街	(X04, Y12)西	コメット	银のジェム
赤の旧市街・水运商区	(X04, Y12)西	マルス	黑く光るキノコ
赤の旧市街・水运商区	(X05, Y08) 北	ネプトウヌス	宝の地图赤の七
奴隶墓地・名无し达の墓所	(X08, Y12)东	マルス	神器のジェム
奴隶墓地・名无し达の墓所	(X09, Y15)南	クロノス	魂のドクロ
奴隶墓地・名无し达の墓所	(X13, Y19) ±	クロノス	黒く光るキノコ
奴隶墓地・咒われた灵园	(X14, Y00)西	ネプトゥヌス	神器のジェム
奴隶墓地・咒 われた灵園	(X04, Y17) 北	クロノス	黒く光るキノコ
奴隶墓地・古王の庙堂	(X13, Y08) 1/2	エリス	激増のジェム
奴隶墓地・古王の庙堂	(X15, Y16)东	ユビテル	魂のドクロ
奴隶墓地・古王の庙堂	(X06, Y09) 北	クロノス	黒く光るキノコ
星树のとばり・木漏れ日の森	(X01, Y09) ±	マルス	金のジェム
星树のとばり・木漏れ日の森	{X18, Y07}南	コメット	黒く光るキノコ
星树のとばり・迷いの森	(X03, Y08) 1t	ヘルメス	黒く光るキノコ
星树のとばり・迷いの森	(X06, Y14)南	アストロ	神器のジェム
星树のとばり・迷いの森	(X18, Y13)址	マルス	魂のドクロ
星树のとばり・白の庭院	(X03, Y13)东	コメット	魂のドクロ
星树のとばり・白の庭院	(X14, Y04) 南	クロノス	神器のジェム
星树のとばり・星明りの森	(X04, Y05) 1t	ブルト	星树の巣实
屋树のとばり・星明りの森	(X02, Y16)西	クロノス	魂のドクロ
星树のとばり・茨の庭院	(X05, Y08)西	コメット	ポイニードール
星树のとばり・茨の庭院	(X03, Y00)北	クロノス	黒く光るキノコ
星树のとばり・茨の庭院	(X18, Y14)东	コメット	黒く光るキノコ
星树のとばり・妖精の隐れ里	(X18, Y17)址	マルス	黒く光るキノコ
星树のとばり・妖精の隐れ里	(X13, Y07) 南	ヘルメス	魂のドクロ
星树のとばり・妖精の隐れ里	(X07, Y04) 北	ウラヌス	星树の果实
青の旧市街・沉没市街	(X13, Y03)西	アストロ	強化のジェム
青の旧市街・沉没市街	(X09, Y08) ±	ネプトウヌス	黒く光るキノコ
青の旧市街・ 沉没市街	(X09, Y18)北	マルス	ポイニードール
青の旧市街・シュメル湖	(X08, Y12)东	コメット	魂のドクロ
クリモダール城・城内升降区	(X09, Y07) ±	クロノス	魂のドクロ

迷宮・区域	坐标 & 方向	恶魔	隐藏道具
グリモダール城・城内升降区	(X12, Y17)东	ネプトゥヌス	黒く光るキノコ
グリモダール城・兵营区画	(X15, Y00) 北	クロノス	魂のドクロ
グリモダール城・兵营区画	(X08, Y15)西	マルス	黑く光るキノコ
グリモダール城・兵营区画	(X14, Y15) 北	ウラヌス	神器のジェム
グリモダール城・作战区画	(X12, Y05)东	ヘルメス	强化のジェム
グリモダール城・作战区画	(X15, Y10)东	コメット	魂のドクロ
			ポイニードール
グリモダール城・巨大仓库	(X16, Y14)东	ユピテル	
グリモダール城・展望区画	(X09, Y14)南	ヴィ-ナス	選化のジェム
グリモダール城・礼拜区画	(X14, Y08) ±	プルト	ポイニードール
グリモダール城・礼拜区画	(X09, Y03)东	ウラヌス	黒く光るキノコ
グリモダール城・礼拜区画	(X02, Y17) 北	コメット	魂のドクロ
グリモダール城・动力区画	(X13, Y09) 南	ネプトウヌス	魂のドクロ
グリモダール城・宝物区画	(X11, Y06)南	ユピテル	宝の地图紫の九
グリモダール城・宝物区画	(X00, Y19) 北	アストロ	増量のジェム
グリモダール城・时计塔 8F	(X16, Y16) 北	ネプトウヌス	神器のジェム
地下牢獄・管理栋	(X02, Y04)西	ヴィーナス	金のジェム
地下牢狱 - 管理栋	(X18, Y17)东	クロノス	黑く光るキノコ
地下牢狱・管理栋	(X01, Y18) 1	ユピテル	魂のドクロ
地下牢狱・贵宾用监狱	(X11, Y17)东	プルト	神器のジェム
地下牢狱・贵宾用监狱	(X08, Y13) 北	マルス	黑く光るキノコ
地下牢狱・贵宾用监狱	(X02, Y11) 西	アストロ	魂のドクロ
地下牢狱・贵宾用监狱	(X11, Y02)南	プルト	魂のドクロ
地下牢狱・作业场	(X13, Y07)东	ヘルメス	金のジェム
地下牢狱・监狱部屋	(X08, Y10)北	ヴィ-ナス	魂のドクロ
地下牢狱·重罪犯人用监狱	(X04, Y14)北	プルト	黑く光るキノコ
无限坑道・坑道升降区	(X06, Y13)东	アストロ	魂のドクロ
元限坑道・坑道升降区	(X14, Y09)西	エリス	神器のジェム
无限坑道・明岩矿区			魂のドクロ
	(X15, Y02) ±	ヘルメス	
	(X16, Y10)东	ウラヌス	黑く光るキノコ
光限坑道・暗岩矿区	(X10, Y17)南	プルト	激増のジェム
 	(X13, Y03) 1Ł	ネプトゥヌス	魂のドクロ
无限坑道・大空洞	(X00, Y10)西	ユピテル	黑く光るキノコ
光限坑道・大空洞	(X18, Y12)南	ヘルメス	神器のジェム
一元限坑道・浸水矿区	(X09, Y01)南	コメット	黒く光るキノコ
- 	(X13, Y12)东	クロノス	金のジェム
无限坑道・灼熱矿区	(X17, Y03)东	ヘルメス	强化のジェム
光限坑道・灼热矿区	(X12, Y18) ±	ヴィ – ナス	黒く光るキノコ
元限坑道・灼热矿区	(X01, Y05)西	ウラヌス	ポイニードール ×3
. た限坑道・水の精灵窟	(X12, Y10) ±	クロノス	强化のジェム
无限坑道・火の精灵窟	(X01, Y08)西	ヴィーナス	不死鸟の羽 ×5
 	(X06, Y02)西	ユビテル	魂のドクロ
モのエデン・春の王宮	(X12, Y09) 北	マルス	魂のドクロ
上のエデン・春の王宮	(X08, Y14)南	ネプトウヌス	黑く光るキノコ
モのエデン・春の王宮	(X04, Y06) 北	ユピテル	神器のジェム
王のエデン・春の王宮	(X17, Y16)西	ウラヌス	ポイニードール×3
王のエデン・夏のエデン	(X14, Y10)西	ユピテル	神の盾×3
王のエデン・夏のエデン	(X16, Y13) #	ヘルメス	黑く光るキノコ
王のエデン・夏のエデン	(X18, Y04) ±	ネプトゥヌス	激増のジェム
王のエデン・夏のエデン	(X06, Y07)西	プルト	魂のドクロ
王のエデン・秋の王宮	(X03, Y04)东	アストロ	黒く光るキノコ
王のエデン・秋の王宮	(X06, Y07)西	エリス	宝の地图虹
王のエデン・秋の王宮	(X11, Y13)北	ウラヌス	魂のドクロ
王のエデン・秋の王宮	(X18, Y15)南	エリス	不死鸟の泪×3
王のエデン・冬のエデン	(X10, Y12)西	ヴィーナス	魂のドクロ
王のエデン・冬のエデン	(X08, Y09)东	ウラヌス	黑く光るキノコ
王のエデン・冬のエデン	(X12, Y06)东	エリス	ドラゴンホットパイ×3
王のエデン・冬のエデン	(X04, Y13) 北	エリス	大きな宝石 ×3
黑い槛・戒 – コメット	(X06, Y09)南	コメット	黒く光るキノコ
		マルス	
写い槛・戒 – マルス	(X14, Y07)东		増量のジェム
黒い槛・戒 - ヘルメス	(X10, Y07)东	ヘルメス	魂のドクロ
署い槛・戒 − ヴィ − ナス	(X05, Y11) 北	ヴィ – ナス	金のジェム
異い槛・戒 - アストロ	(X10, Y12)南	アストロ	激増のジェム
寒い槛・戒 ウラヌス	(X06, Y08)东	ウラヌス	黑く光るキノコ
異い槛・戒 - テラ	(X10, Y14)东	エリス	デモンド - ル×3
気い槛・戒 – ソル	(X11, Y06) JŁ	エリス	神器のジェム
黑い槛・戒 - エリス	(X04, Y05)西	エリス	神器のジェム
黒い槛・戒 – エリス	(X19, Y04)东	ウラヌス、ブルト、	神の手 ×3
		エリス	

烧帚七槽物馆



烧录卡用门间仍占

程同主義。 高級路

文 月下雪影

《掌机王 SP》阔步来到

200辑、这是一

烧录卡名称: EZFlash IV 生产厂商: EZFLASH 适用主机: GBA/NDS 存储容量:最大支持2GB (16Gb) MiniSD存储卡

个旧的终点, 也是一个新的起点。我们在本辑的烧录 卡博物馆里、决定为大家介绍一款开启 EZFLASH小组NDS起点的烧录卡EZFlash IV。 它本身依然继承了EZFlash系列的一贯特 色: 完美的硬件工艺, 出色的系统设计, 超强的GBA游戏兼容性。当然这些也都是 EZFlash IV初登NDS市场的宣传着墨点,可 惜EZFLASH小组面对新兴主机有些水土不 服、重点强调GBA游戏的兼容性让人感觉 EZFLASH仿佛还没摆脱上个时代的辉煌束 缚。在NDS游戏兼容性上的不完善成为了 EZFlash IV发售后玩家口诛笔伐讨论的主要 对象, 像是初期的几个老大难游戏《口袋 妖怪 冲刺》、《魔法气泡狂热2》这些, EZFlash IV几乎毫无办法、这和GBA时代完 美到100%的兼容性形成了鲜明的对比。当 然考虑到大环境所致,在NDS初期便能做 到游戏兼容性100%的烧录厂商并不存在。 但实际上抑制EZFlash IV口碑提升的更重要 的问题还是更新上的滞后。在其他烧录卡 的玩家开始尝鲜NDS游戏软复位的时候, EZFlash IV用户还只能靠关机、开机来换另 一个游戏,这是很多玩家都不能接受的。 再加上官方对于大作的兼容更新也略显滞 后,这让期待能在第一时间玩到大作的玩 家们非常不满。这样发展,最终让很多从 GBA时代就一直跟随EZFLASH的玩家"叛 逃"到了其他烧录卡阵营。显然,EZFlash IV这个NDS时代起点并不顺利。但EZFLASH 小组后续的产品为他们扳回了一城、当时 唯一可在NDSL上"完美不突出"的EZFlash IV Lite. 与NDSL机身采用同种高光UV处 理的EZFlash IV Lite Deluxe/EZFlash IV Lite Compact都让玩家趋之若鹜。当然这些都是 后话了, 等我们介绍到NDS烧录卡时会再详 细介绍。总之、EZFlash IV的种种不利让众 多玩家将其归类到了高于EZFlash II,但逊 于EZFlash III的中端GBA烧录卡。和EZFlash II 相比EZFlash IV使用MiniSD,可以放进更多 的游戏,且内部系统采用EZFlash III的PDA形 式,功能强大。但逊色于EZFlash III的地方 是, EZFlash IV不支持实时时钟, 又没有即 时存档,再考虑到它本身在NDS兼容性上的 不完善, 所以最后只落得了过渡产品的称 号。不过大部分玩家对于EZFlash IV的GBA 功能还是非常欣赏的, 因此很多购买了 EZFlash IV的玩家最后都把它用到了GBA身 上。总结来看,EZFlash IV算是EZFLASH小组 最不出色的产品, 金玉其外败絮其中的形 容可能略有过分,但却非常恰当,考虑许 久,我们也只能暂且把EZFlash IV算作是-款不过不失的GBA的烧录卡了, NDS的事, 我们以后再表。



▲EZFlash IV声称采用Nand内存直读 技术,解决游戏拖慢现象,但播放 《恶魔城 苍月的十字架》片头动画 时依然会卡顿。



▲ EZFlash IV最初没有开放I/O接 口,这导致当年最流行的媒体软 件MoonShell未能在第一时间支 持EZFlash IV。



▲精湛的硬件工艺,是EZFlash IV给人留下 的最深刻印象。



最近开始有些朋友问,周边栏目每样都介绍不少新产品,但为何国内都不见有类? 我只能回答国内的周边市场是另外一个次元。实体店里几乎不可能会有这些东西类。 拿贴膜来说,国产物和进口物的成本价就不一样。利润空间一个天一个地。就目前已经 很低迷的国内电玩市场来说,赚不了钱的东西是绝对不会卖的。我想这个太家都懂。其 实各位可以找代购来入手这些产品,毕竟都是些小物件,风险不高。

双口输出移动电源+USB输出充电火牛

最多。 でルンキー book のき A Maria Maria walkaya

随着科技的发展,现在随便挑台智能手机都能战翻10年前的电脑,而平板电脑的诞生也大大加快了全民便携时代的到来。然而,性能虽然以几何级别发展,但能源技术却一直没有太大的进步,基本现在大部分的便携电子产品的电池续航能力都不长,象3DS和PSV这些更甚,所以身上多备

个移动电源是很有必要的。A'Class推出了一款内含目前市面上绝大部分便携电子设备充电线的移动电源,包括3DS、PSV、PSP、iPHONE/iPAD、DOCOMO/SoftBank手机、AU以及标准USB接口七种,两个充电接口可同时给两台设备充电,相当适合手上便携电子设备多的朋友。容量方面,有3000mAh和5000mAh两种规格,价格相差1000日元,所以5000mAh会比较划算。





3DS LL专用防护手把



目前市面上有 很多手把产品,除了 少数有特殊功能(例 如内藏移动电源)以

外,基本就是长一个样的,相互对比之下没有哪个会有突出之处。Answer即将推出的一款 3DS LL专用手把在众多平淡无奇的手把产品里面算是有点性格,除了手把本身以外,还附带一个透明的水晶上盖,给机器带来额外的保护,手把背部有触控笔收纳槽,也是个贴心的小设计,有购置手把的朋友不妨考虑下。





3DS LL专用和彩美[钢]字辈装合金外壳

記名,和彩美 (WA,SA,BI) (JOS LL用領 義傳文

和风满载的装饰周边 系列又推出一款很时髦的 产品,它就是[钢]字辈装合 金外壳。在上期的周边推

介里面已经介绍过[坚]字辈(水晶壳)和[柔]字辈(硅胶套),虽然已经很超凡脱俗,不过论时髦度,还是比不上[钢]字辈,目前已经上市的数个颜色都相当抢眼,天蓝色那款的图案是条霸气的日本龙,金色和玫瑰红的图案则充满诗意,价格和[坚]、[柔]一样,是2730日元。

虽然略贵, 但绝对是物 有所值。









《闪乱神乐爆裂 红莲少女》主题3DS LL装饰贴纸

品名。以社カグラ Burnt 一红葉の 少女と

《闪乱神乐》一直是个话题作品,充满各种杀比死的画面 无疑是最大的原因,最近因为劈腿到PSV平台并且创造系列销 量第一也让索饭任青两家人有了新的"谈话资本"。来说说产 品本身,目前有绿红黄三个不同款色,除了狭窄的侧边以外都

是装饰的范围,因为3DS LL不支持自定义系统主题或者壁纸,所以Dezaskin省下了电子版壁纸的下载支持(PSV和PSP的同类产品都有壁纸下载),不得不说是比较遗憾的地方。







"伤得起"瞬间修复液晶屏保贴膜

品名、佐藤间修修プレン・アム湾県 ------ 液晶屏保贴膜宏观来说就是一种耗材,特别是触摸屏保贴

膜,由于经常在上面指 点江山,损耗可是很快 的,如果是玩类似《应

援团》之类的毁屏游戏,可能一个月就要换个两三张贴膜了。能自动修复损伤的贴膜很早就有,早期的产品效果都比较一般,回复速度太慢,经历不起大风浪,而现在Game Plus推出的[伤得起]则号称使用了新的材料技术,只要不是太严重的创伤,都可在数秒内自动修复。除了主打的瞬间修复功能,本品还有高透光和自动排除气泡的能力,相当适合暴力玩家使用。









不久前SCE官方宣布PSV主机降 价后, 国内市场上也陆续出现了反 应,对于国内玩家来说,这一次的 北京德科 降价主要是针对日版的彩色主机而

言。黑色PSV从之前的1450元左右下降了100元, 而彩色主机,如红色,蓝色,白色则是由原先高 不可攀的1800元降到了1500元左右,而且因为官 方本身并没有对不同的价格区别定价, 因此这样 的价格主要还是市场进货渠道造成的,虽然还是 有些不甘心, 但是对于玩家来说已经可以在购买 主机时选择自己喜欢的颜色了。除了主机以外, 其他的周边价格没有变动, 玩家的购机成本相对 降低了10%到15%, 考虑到未来几个月时间里SCE 不排除公布新型号PSV的可能性、价格应该还存 在一定的空间。另外需要注意的是、日版主机的 降价还包含税率变动的因素,所以对于想要港版 主机的玩家来说, 价格上其实并没有什么变化, 至于说"日版便宜了还要港版干什么"的思潮就 是纯属个人爱好了。在购买日版时因为Wi-Fi和3G

版本没有区别(国内无法使用日版3G), 所以如 果商家提出3G版本价格更高的话完全可以无视。 同时目前港版3G版本的价格越发趋同于WIFI版, 只不过因为实用性有限,往往也就被玩家们忽视 了。《灵魂献祭》的同捆版主机价格在2400元, 配件齐全, 配色狂野, 预算富裕的玩家可以直接 洗购。

PSV的降价多少影响了3DS的销量,尤其是目前 情况下两台主机的零售价几乎相同,考虑到PSV的 性能只能说3DS LL还是有些太贵了,估计很快任天 堂就会推出具体的策略吧,毕竟接下来的时间类似 于两年前的春夏之际, 掌机平台游戏匮乏, 能够刺 激消费者的就只有主机的价格了。今年对于两台掌 机来说是扩大销量最重要的一年,因为明年次世代 主机发售之后玩家和游戏厂商的注意力势必都会被 家用机吸引,尤其是两台掌机目前又都是以核心玩 家作为主要的用户群体(在国内更是如此), 留给 他们的时间真的不多了。



转眼已经是三月了, 天气也 逐渐热起来,又到了大街上各种 黑丝短裙的时间了, 3DS邂逅通信 去邂逅个萌妹子回来吧。都已经

这么长时间了, 破解依然没有什么进展, 所以 市场也相对很稳定, 各种主机及配件价格都没 有太大变化。

PSV批发价格没有太大变化、普遍零售价都 在1500左右。不过很多零售商家为了销量、几 平开出了1400左右的超低价,竞争真心激烈。

但即使是这样, PSV的销量依然没有太大增长, 甚至连PSP都不如。PSP便宜而且完美破解,游 戏又丰富, 目前来说甚至还能算得上主流, 不 愧为神机。

3DS的情况就要好得多了,至少在掌机的销 量里还算看得过去。1100左右的零售价不论用来 自己玩还是送人都是个不错的价位。3DS LL还是 1400左右:神游版的大约1650左右。也不是特别 推荐。

配件方面, PSV的配件只有记忆卡, 主机没

破解,配件销量也少,记忆卡的价位依然保持在 140~450之间。3DS本来还有点期待之前放出消息 的烧录卡,结果过了两个月又没影了。这次真不 知道到底还能不能破解了,不过普及正版倒也不 失为一件好事。 由于渠道和信息的关系,现在游戏机市场 价格相当透明,买之前只要稍微了解下,基本 不会遇到敲竹杠的情况。不过不少商家就在翻 新机上下功夫,这方面大家购买的时候千万要 多多留神了。



新春佳节过后,游戏业界迎来2013年第一次游戏冲击,各平台都有不少值得一玩的新作。PSV重量级大作《灵魂献祭》为PSV冰河

期解冻打响了第一炮,"祭品"就是本作的关键词,任何东西都可以成为祭品,包括玩家自身在内,官方这次的宣传也很到位,还推出了"共斗版"的双人优惠版吸引更多玩家购买,限定版PSV主机目前报价2550,大家没看错,就是2550,比普通版贵接近1000大元。PSV宣布降价后,市场反映应也相当迅速,3G版对比上期降了整整200元,报1520左右,而国内Wi-Fi版价格其实很早就降到了这个水平,所以波动不大,倒是还有白色Wi-Fi这个异类,从上市到现在,就一直在1800元左右徘徊,没怎么变,到底是炒起来的还是怎么样就不得而知了。

PSV其他配件方面,记忆卡那些小打小闹就不再多提,除非SCE突然推出64G,不然价格就真的

可能不会再变了;索尼官方为PSV打造的入耳式耳塞最近大量入市,价格不贵,80元左右,音质应该不错的;另外,似乎有一小批《街头霸王对铁拳》的特典流出市场,内含CD一张和塑料小人一个,只卖20元左右,有兴趣的朋友可以问问店员。

PSV玩降价, 3DS LL也策马赶上, 可能海关最近有所松动, 也可能是日元汇率大幅下降, 最近实体店的3DS LL价格下挫已经达到了丧心病狂的程度, 有批发商透露最离谱的时候只需要1230就能拿到日版3DS LL。当然了, 这个价钱目前是不会在实体店拿得到的, 外面平均是1300左右, 但也比上期下降了100元, 算是不小的数目了, 而港版以及神游版都有所下调, 虽然幅度没日版大。仍然在观望的朋友, 现在就是出手的时候了, 除了已经上市多时的各种大作, 近期还有《勇者斗恶龙VII》和《超级机器人大战UX》(但价钱已经被炒起)等热门游戏, 买了绝对不后悔!

各地市场掌机 (及周边价格)

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格,参考价格中单位为 "元",所列主机价格都为单机价格,各地价格有差异属于正常。最后,酷 "治",行其供价化值点的明本"一点"

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL (日版)	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1090	1100	1300	900	40	60	100
北京	绿洲电玩	950	1000	1300	900	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	850	80	130	210
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	1380	980	68	98	168
浙江杭州	江城博晶电玩	1100	1150	1480	1050	80	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1350	850	70	90	120
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1500	950	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1200	1400	980	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1100	1150	1480	1050	80	120	230

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版(无锁)	记忆卡(4G)	记忆卡(BG)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1490	1520	110	165	300	470
北京	绿洲电玩	1380	1550	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1550	1850	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1780	150	190	295	495
浙江杭州	江城博晶电玩	1480	1750	130	50	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1430	1600	120	190	300	500
安徽合肥	大拇指电玩	1480	1680	120	175	320	480
广西南宁	光派电玩	-	1650	150	220	340	550
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1750	130	250	350	550





雷顿教授对逆转裁判



◆Level-5◆AVG◆2012年11月29日◆日版

第六回 对峙

众人在迷宫都市游览,自然不会忘记当初进行魔女审判的法庭,在这里看到了穿着正装的基克恩和乔朵拉。这一天正好是乔朵拉的生日,众人纷纷献上礼物。



谜题76 宿屋の宿泊客

提问:旅店的主人喜欢给住宿的客人绘画,最近 九天,每天客人们都在进进出出,一旦离开了旅

新的顺序撰放

答案・如图所示。



原来之前基克恩在面包店打工正是为了给 乔朵拉购买礼物。最后雷顿教授送上了礼 物———道谜题。

第七回 金策

第七话中众人来到广场,遇到了两位吟游诗人,卢克的钱也花光了,大家决定一起想办法赚钱。真宵提议使用炼金术,虽然炼金术已经证实并不存在,但在这个不可思议的国度众人还是决定发散思维,来到了炼金术士的家。炼金术士的管家阿鲁格雷立志成为一个医生,此时图书馆司书出现,为教授留下了以下谜题。



谜题77 ひとふで魔物退治2

· 大。



■■■ 引爆顺序为:左上→下→右→右→左上→上 →左上→右→右下→下→左上。

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士



◆Square Enix ◆ RPG ◆ 2013年2月7日 ◆ 日版

官方每星期都会提供免费的配信石板内容,连接网络后在"移民の町"的酒馆里就能轻松下载入手,下面放出No.5~No.8配信石板的相关资料。

配信石版No.5 "云海の霸者"

配信期间: 2013年2月21日 - 4月20日

推荐等级: Lv20以上 BOSS: **〈もの**大王

初次奖励:ルビスのまもり



这个迷宫中全是各种颜色的云状敌人,要小心对方的吐息攻击。

配信石版No.6 "山顶に咲く花?"

配信期间: 2013年2月21日 - 4月20日

推荐等级: Lv25以上 BOSS: **あくまのね**っこ 初次奖励: はんにやのめん



飞禽走兽聚集的迷宫,体型较大的 野兽系敌人能力较高,BOSS的单体攻击 伤害很高。

配信石版No.7 "优雅な? 晩さん"

配信期间: 2013年2月28日~4月27日

推荐等级: Lv20以上 BOSS: ボアソルジャー 初次奖励: 超ちからのたね



油灯类敌人的能力很强,不但血厚,而且还会全体攻击魔法,要小心应付。

配信石版No.8"冰の龙がすむ洞くつ"

配信期间: 2013年2月28日 - 4月27日

推荐等级: Lv28以上 BOSS: キ-スドラゴン 初次奖励: やみのランプ



迷宫里的杂兵较弱,打倒后可获得较多金钱,BOSS实力一般,但每回合一次的吐息攻击比较考验我方的回复能力。





▲飞鸟祖父做的寿司卷,是 飞鸟最喜欢的食物。

▲以焰为主题的和风五目炒饭。

为了纪念PSV游戏《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》发售,秋叶原的Cure Maid女仆咖啡店于3月1日~3月17日期间进行名为"闪乱神乐咖啡"的活动。

活动期间店内会装潢成《闪乱神乐》主题,并且推出相关的合作原创菜单,包括了飞鸟最喜欢的寿司卷、以妈为主题的和食、云雀的甜品等。饮品方面除了有半藏学院和蛇女子学园共10名角色的主题饮品外,如果带了《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》来店,则还可以点隐藏饮品。另外点了合作菜品和饮品的顾客,都能获得C83免费派发的"闪乱神乐 爆乳入浴剂"。





▲各角色的主題饮品。



महाराष्ट्रक्ष्या । एक स्थाप

▶ C83源发的"闪乱神乐 爆乳入浴剂"。



子校图 b Joyrous





别电影,每次播放时间在10分钟左右,《千本樱》的世界会 票面上绘制着樱花图案和初音未来,具备一定的收藏性。 在大屏幕上迫力展现。

▲活动期间,每天的下午2点和5点在1楼的主舞台上播放特 ▲公园入口购买的门票,成人2600日元,孩童2100日元,

niconico的解禁让不少懒得翻墙的V家饭 重新填坑、《千本樱》作为2012年最红的初 音歌曲,其CD、舞台剧以及周边商品层出不 穷,在3月7日发售的PS3版《初音未来 女歌手 计划 F》中也作为主打新曲登场。SEGA官方运 营的室内主题公园东京JOYPOLIS从3月8日起举 办《初音F》和《千本樱》的联袂活动, 预定 一直持续到4月30日,下面来看看公园里都有 什么项目。







▲3楼被布置成《千本樱》中巡音所工作的Milkhall咖啡店,点三种特定的套餐可获得一个原创杯垫。





▲2楼的D-LOUNGE以 390日元的价格贩卖粉 红色的樱花饮料, 附送 一个圆形贴纸。



◀3楼放置了多个机台,可游 玩PS3版游戏,舞台还被布置 成《千本樱》的世界观。

是模仿吕布头冠上的雉鸡尾。



▲泛着豪爽的黑色光芒,主菜以鸡大腿 ▲陆神将最辉煌的战绩自然是火烧连营,该锅 ▲把秋葵、芦笋和柳叶鱼削尖, 和黑芝麻酱调制而成,顶端的两根菜叶 是漂浮着一层红油的辣味日式锅,食材有熟悉 再放入油锅中炸成天妇罗,据说 的大葱、豆腐、金针菇和鸡肉。吃下去不但胃 看起来像赵云的枪…… 部火辣辣,心里也热乎乎的。



《真·三国无双7》总算是发售了,作为时隔两年的正统续作,官方的宣传力度相比周边 外传要给力不少。日本的多家游戏媒体和零售商向购买自家产品的玩家提供游戏中的道具下载 码,与此同时,KT社还推出了一些以三国人物为题材的食品。虽然这些食品看上去稀松平常, 吃起来也不会龙肝凤髓,不过看官方如何将它们与三国扯上关系,倒未尝不是一件乐事。接下 来我们就一道道菜品看过去,分析一下其取名缘由。



▲以冷饮来体现王元姬冰山美人的一面,香草冰激凌加 喱制成。



▲配合吴国的印象色,将红色的新鲜三文鱼切成薄片,再 淋上红色的酱汁。看起来味道颇重,但实际上很好入口。



▲量超足的薯条配炸鸡,与董卓的肉山外 形相匹配, 是居酒屋中常见的下酒好菜。



▲点缀了多粒蓝莓的冰激凌, 以蓝莓酱 和冰激凌摆出夏侯惇眼罩的形状。

两半 **\$上关系的大概只有绿色吧** 似 的鸡蛋和绿色菠菜。东坡肉的猪肉料理, 能跟 蹈

关切



个蛋糕 赵云铠甲模型的东西, 看不出来其中门道。 这 如 (果不 加 这个看似



▲冷裝的沙拉,盖在最上面的金枪鱼富含DHA,令人联想 到孔明聪慧的头脑。



▲菜底上铺着三层食材,分别是豆腐、蒜叶和疑似咖喱鸡 的东西,这也太牵强了吧。



纪念"《洛克从》系列"诞生25周年 原创超级本商品化project始动



为了纪念"《洛克人》系列"诞生25周年。日本Digicraft决定推出一款《洛克人》原创主题的超级本。商品预计从2013年3月29日开始。至5月末的期间内接受预定,并将在7月末发售。

超级本原名"Ultrabook", 指极致轻薄的笔记本,是将高性 能、低厚度和长续航的极大优 点结合起来的产品。此前日本

Digicroft已经推出过《圣斗士》、《闪乱神乐》和《英雄传说 碧之轨迹》主题的笔记本。目前本品的硬件规格尚未完全确认,价格也还未公布,但在该商品化project的官方页面上,正在举行关于产品设计的问卷调查。2月26日~3月4日期间正在实行关于外壳图案的投票,官方提供了4种图案备选,以及最后的自由图案。从左至右第一款是8位机洛克人标准色块形象,第二款是系列人气女主角Roll主题的萌系图案,第三款是以威利博士为首的FC各BOSS立绘,第四款是粗犷硬派风格的美版MEGA MAN形象。顺便一提,白菜投了第三款一票。

第二次投票期间为3月5日~3月11日,第三次投票期间为3月12日~3月18日,因此很遗憾的是,当读者们看到这则消息时,不出意外的话投票正好刚刚结束。不过若是该系列的铁饭,同时又是正好想要购入超级本的同学,那么不妨关注一下这款产品格。



▲截至白菜完稿为止,该页面已经开始预约例计时。





▲此前曾发售过的《闪乱神乐》和《英雄 传说 藝之轨迹》主题笔记本。



州港长的战斗故事,尤许是当丫辈求剧情上的突破,至2003年发誓的GBA游戏(晚月圆舞 曲》中116年 直、住转校摩查第二年上海投厂大厦支持将土 1962年 基 网络大头蜂鹿 排就令我推工排水推转首我说过这样,从此为并引用最严禁一条都打转他事代

棱峰



诺查丹玛斯曾预言,1999年恐怖之王 会降临于世。世人大多以为这是世界大战的。 末日预言,可其真正预言的却是吸血鬼之王 德拉库拉的复活。而早已经觉察到魔王复活 迹象的吸血鬼猎人们再度集结力量挑战魔 王,这便是传说中的人类和吸血鬼的最终决 战。此战他们将德拉库拉的灵魂和其力量源 泉恶魔城给彻底分割开,并将城堡永久封印 于日食之中。至此, 德拉库拉那被诅咒了数 百年的灵魂终于得以解脱。

时间一晃来到了2035年的某一天, 18 岁的日本高中生来须苍真和其青梅竹马白 马弥那一同约定来到白马神社观看21世纪 的第一场日食。苍真绝对没有想到,就是 这一天彻底改变了他今后的人生轨迹。

历了一阵莫名眩晕后, 醒来的苍真发现自 己竟然出现在一座诡异的古老城堡前、此 时身边除了弥那外还站着另外一个西装革 履、全身散发着神秘气息的俊美男子-有角幻也。随后突然出现的怪物令苍真大 为震惊,而有角那明显有所隐瞒的说话方 式也令苍真感到很不舒服。

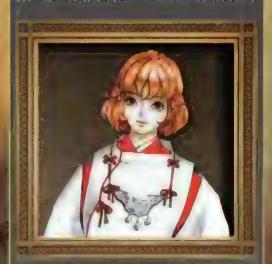
"什么支配魔物灵魂之力?我为什么



▲《晓月圆舞曲》来须苍真人设图。

会有这种力量?又为什么必须按照有角所说 的尽快赶到王座之间,寻找这力量觉醒的真 相? "苍真毕竟只是一个普通人,他当然无 法马上接受这突如其来的一切。可是,当有 角说出如果让弥那这样的凡人继续待在城中 便只有死路一条的警告时,苍真便无法坐视 不理了。苍真虽然外表看起来很冷酷, 但内 心却无比关心弥那,他觉得自己有责任保护 她。所以,尽管内心仍有所不安,他还是决 定进入城堡,不为别的,就为了能找到带弥 那离开城堡的方法。在城中,他遇到了几个 各怀目的的人,教会派来调查的美女姐姐洋 子・贝尔南提斯、贩卖武器的退伍军人哈马 以及失忆的中年男子J,他们都给苍真提供 了不少帮助。惟独一人令他再度对自身产 生了怀疑,那就是自称宗教学者的格拉哈 姆·琼斯。虽然这个人一开始表现得彬彬有 礼,还告诉了苍真不少关于恶魔城以及吸血 鬼之王德拉库拉伯爵的传说,并且告知其 有关2035年的预言:恶魔城将迎接新的主 人,其人必将继承全部力量。但洋子却提醒 苍真,格拉哈姆来到恶魔城可能是为了继承 吸血鬼的力量。这使得一向很容易相信他人 的苍真大为不解,自己并没有因为得到这奇 怪的支配之力而沾沾自喜,反而在不断强化 自身力量的同时越发感到一种莫名的恐惧, 这应该是常人的想法,可为什么世上会有人 渴望变成吸血鬼?

之后再次相遇,格拉哈姆从苍真口中 得知其拥有支配之力,当即露出了惊慌的神 情,甚至对暗中调查、阻止自己行动的洋子



△《晓月圆舞曲》白马弥那人设图

然而, 当苍真成功击败了格拉哈姆时, 城中弥漫开的魔王之力却一股脑全涌入苍真 体内。一瞬间,苍真不仅得到了吸血鬼的力 量, 更看到了一些支离破碎的记忆, 这一刻 他才恍然大悟,原来世间传言的那个万恶的 吸血鬼德拉库拉伯爵竟是自己。而这一切都 是有角刻意安排的,因为有角早就知道苍真 是德拉库拉的转生, 所以终有一天恶魔城还 是会召唤苍真, 既然无法避免, 那还不如让 苍真在恶魔城中觉醒力量。德拉库拉之所以 每隔百年就会复活,皆因其邪恶残暴的力量 很大程度来源于那些渴求混沌和破坏的人们 的负面情感所聚合而成的混沌意识。有角所 言不虚,现在的苍真的确感觉到有一股十分 强大的邪恶意志企图控制自己。虽然目前还 能勉强保持住自己的心智。可时间一久难 保不会被混沌所吞噬并重新背负被诅咒的宿 命。这是一个关于命运的选择,是甘于接受 宿命变成魔王, 还是勇于挑战混沌, 将自身 德拉库拉的灵魂永远从混沌根源中彻底分离 开、全在苍真一念之间。不过对于苍真而言 并没有什么好犹豫的, 他很清楚自己的愿 望, 那就是以一个普通人的身分重新回到弥 那身边,并带她安全离开这里。

就在苍真一面纠结于自身吸血鬼的宿命,一面怀着无比忐忑的心情寻找混沌入口的时候,挡在其面前的却是那个曾经的失忆大叔J,此时的J明显对他抱有很强的敌意。虽然之前在J找回了自己的名字尤利乌丝·贝尔蒙特和记忆后,他便已经察觉到苍







欧・伯希、以及拥有复制力量的阴险小人 德米特里・布利诺弗,这两人和格拉哈姆 一样都是在魔王被消灭之后诞生的,所以 同样拥有魔王的部分力量。对于二人争相 要成为魔王的想法,苍真始终无法理解, 而明明拥有强大力量却竭力避免使用的苍 真对性格火爆的达里欧而言也是个怪胎。 因为达里欧根本不想达成赛莉亚的善恶学 说,得到魔王之力纯粹为的是满足自己无 穷无尽的破坏欲望。虽然之后苍真都将二 人打倒了,但随着战斗继续进行,他越发 怀疑赛莉亚的举动, 不料竟在花园中看到 了赛莉亚以及被抓住的弥那。原来为了彻 底激怒苍真好让他体内的邪恶意识再次苏 醒、赛莉亚想出了在他面前亲手杀死弥那 的计策。果然, 眼睁睁看着弥那胸膛被光 束刺穿而惨死,苍真因为极度悲愤心智失 控,那一刻他心中仅剩无尽的仇恨,只要 能帮弥那报仇,哪怕是将自己灵魂出卖给

恶魔也在所不惜。一下 子黑暗力量控制住了苍 真的心智,使得他变得 异常狂暴,就在他正欲 出手杀死赛莉亚时, 弥 那的护身符以及有角的 及时出现阻止了他。苍 真这才发现一切都是赛 莉亚的阴谋, 因为眼前 那具死尸根本就不是弥 那,而是变成弥那模样 的怪物。苍真本该松一 口气, 不料大量黑气从 体内涌出注入那怪物尸 体,原本死去的德米特 里居然活了过来。原来 德米特里之前见无法赢 得了苍真,决定孤注一 掷,放弃肉体,将灵魂 躲进了苍真体内,刚才 一瞬间苍真内心的崩溃 正好给了他机会、于是 他重新灵魂出体并借助 怪物尸体恢复了肉身。 不仅如此, 德米特里居 然还完美复制了苍真的

支配之力。

狡猾的德米特里不但得到了完整的魔 王之力,更以赛莉亚作为活祭品,企图真正 变成魔王,可支配之力又岂是任何人都能驾 驭得了的。结果不言而喻,尽管吸收了一众 魔物的力量,化作一具巨大怪物的德米特里 最终还是败下了阵。德米特里的怨恨以及混 沌中那些邪恶意志再度侵入苍真体内,差点 又让他失去了自我。所幸心中有对弥那的思 念,让他还是坚持了下去。可经历了这一战 后, 苍真的内心始终平静不下来。所谓魔王 到底是什么,既然魔王和神是相对应的,那 么是否为了证明神的存在就必须要有一个魔 王诞生? 不管如何烦恼也得不到答案的苍真 只知道一点,自己无论如何都不想变成魔 王。他也渐渐明白自身所背负的宿命,只要 自己还活着一天,还拥有着魔王的灵魂,那 么他就不可能有片刻的停歇,必须永远跟随 时都可能成为魔王的宿命抗争到底。











程目主語。 苍穹



很多影视作品中塑造的硬汉形象都非常深入人心,如《终结者》中 的施瓦辛格、《第一滴血》中的史泰龙等。这些硬汉们无一不是拥有一副 健美强壮的身体,都能熟练运用各类武器、载具,严肃的表情加上酷酷的 台词,偶尔的一丝情感流露更是显得他们刚柔并济。顶着主角光环的他们 上天入地、无所不能,这些表演将个人英雄主义发挥到了极致,同时也让 观众的肾上腺素急速分泌、血脉喷张。硬汉们从荧幕转战到游戏世界中也 依然有着不俗的表现,下面就来逐一介绍。

◆虽然曾经的"兰博"已经60岁高龄了。但他自导自建。 会硬汉的《敢死队》仍旧让观众大呼过题!

文 狮子心

力量刀锋





▲以施瓦辛格为原型的主角,还原度很高。

明星——阿诺·施瓦辛格作为主角原型, 玩家需 要扮演他破坏每一关的主控电脑,阻止机器人暴 走事件。游戏对阿诺造型的还原度极高,而且在 复出入场景来寻找对应的出路。另外值得一提的 身上。流程共分7个关卡,除最终关外,其他的"异,结合游戏出色的可玩性,绝对是视听上的双 6个关卡玩家都可以自由选择攻关顺序,不禁让 重享受。

《力量 人联想起"《洛克人》系列"的经典设定。阿诺 刀锋》在FC 使用的武器是非常帅气的回旋镖,击倒敌人时会 平台共有两 随机获得回旋镖的增强道具,可以增加回旋镖的 部作品,作 数量和攻击距离。玩家还能获得变身为机器人的 为初代的本 道具, 变身之后受伤会直接耗费机器人的HP, 作就已经具 而非主角的HP, 而玩家的攻击范围也会变得更 有很高的完 大、尤其是在对付各个BOSS时显得非常实用。 成度。游戏 关卡的进行方式并非当时常见的强制卷轴式、玩 请来了大名 家可以自由出入关卡中的任何场景。首先要做的 鼎鼎的硬汉 是寻找每一关的人质,他们会给玩家每一关对应 的ID CARD、凭借它才能开启80SS前的电子门。 游戏的关卡都设计得非常庞大、玩家需要经常反 《终结者》中施瓦辛格最爱的墨镜也佩戴在主角 是本作出色的音乐,背景音乐旋律优美、风格迥

虎胆龙威

《虎胆龙威》系列电影的主角布鲁斯·威 除了弹药数和生命值外,本作还别出心裁地增 利斯同样是一位荧幕硬汉,影片中他凭借一己 加了"脚力"的设定,玩家按下B键可令主角奔 之力与恐怖分子展开周旋的胆色和身手都令人 跑以此来更灵活地躲避攻击,但要消耗脚力, 赞叹不已。FC版同名游戏完整再现了原作的剧《而踩过玻璃渣后也会损失一定的脚力,脚力则 情,游戏从一开始就标明了恐怖分子的总数40 可以通过急救药品恢复。众多出自原作的细节 人,主角的任务便是在限定时间内将他们尽皆设定都让人感叹制 🚽 干掉。游戏的时间限制是以保险柜的六道锁表 示的,破坏掉15楼的电脑可以延长时限,这些 超高的难度却让很 设定都源自电影。玩家可以利用电梯、楼梯甚 至通风管道在35层的大楼内穿梭,伺机干掉敌 人。初期配置的手枪只有15发子弹,想与恐怖 分子对抗就必须收集更为强大的武器,包括冲 锋枪、手雷等, 而闪光弹也能起到牵制作用。

作方的用心,但是 多玩家对本作望而 却步。

▶敌人射出的漫天弹幕 实在令人叫苦不迭。



终结者2





品,该作把科幻片推向了一个全新的高度,施 倒敌人;第二关是原作中经典的摩托车追逐 人。游戏版对于剧情的着墨颇多,过关时的剧 械破坏各种障碍物,并阻止紧追而来的卡车;



▲背着加特林机关枪的施瓦辛格酷劲十足。

当细腻。

《终结者2》是整个系列最深入人心的作 刚出现,此时手上没有武器,只能以拳头来打 瓦辛格扮演的T800型机器人更是感动了一代 战,此时玩家已经获得了霰弹枪,需要利用枪 情交待相 第三关需在躲避11000追逐的同时, 在精神病 院寻找萨拉。此后玩家就可以在关卡中寻找各 本作的 关 种武器,甚至可以使用非常强力的加特林机关 卡也是完枪,不过因为其重量太沉,玩家将失去跳跃的 全 按 照 原 能力、所以要谨慎使用。最后玩家终于利用工 作 剧 情 发 厂的钢水终结了T1000,而T800选择自杀的桥段 展 设 计 也被很好地还原,这种高度忠于原作的设计让 的: 第一 游戏的体验感得到了升华, 不过略显单薄的流 关T800刚 程和嘈杂的音乐也让本作的素质打了折扣。

第一滴血





史泰龙为主角的《第一滴血》是经典的 硬汉片,FC上的同名作也是一部非常有特色的 ACT, 游戏最大的特点就是引入了育成概念。 初期刚刚到越南的兰博只有一把匕首,通过打 倒不同的敌人能获取不同的武器, 例如可以远 距离攻击的飞刀、弓箭;打倒人形敌人则能获 得机枪子弹:此外还能从敌人身上获得回复 HP的血瓶带在身上以便随时使用。游戏中有 一项相当于经验的ANGER值、打倒敌人就能够 获得ANGER值,不过升级设定比较奇怪、第一 级只需要20点ANGER值,而第二级却需要高达 300点。兰博升级时会让使用各类武器的攻击 力得到明显的提升,对于攻关很有帮助。游戏 对于环境的还原非常到位,丛林中各类危险的

动物、高大的树木、影响玩家移动速度的沼泽 等,无一不体现出原作电影的特点。虽然本作 的难度较高, 手感也略显僵硬, 但只要玩家反 复出入不同的场景、刷足装备后再来、通关也 就不再是一件难事。



能够灵活使用各类武器也是兰博的



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法,无论你是不是"奖杯控",相信都能在此受益 "白金难度"最高为10,"白金所需时间"仅供玩家参考

恶魔之眼 ↑角///Comes ◆ RPG ◆ 2013年/月24日 ◆日5 ◆白金殖民 → 白金所開射局 150-41 ◆在投球股份支杯: 元◆運作业家:

自命综述

本作在迷宫RPG里耗时算短的,难度并不会太高。而且也不需要花很多时间练级,相比角色等级,合理的战术和精良的装备更为

关键,笔者玩标准难度"あったかい"正篇通关和击倒隐藏BOSS的平均等级是35和45级。 "百战练磨"等4个累积型奖杯完全不用刻意刷,真正左右白金奖杯时间的是两个拼运气的 奖杯——"妖刀村正"和"妖刀を超えしもの"。游戏的任务基本都与主线息息相关,故正 篇通关并击倒隐藏BOSS后奖杯就能拿得差不多了。列表中标明"流程必得"的奖杯就不做 说明了,下面主要介绍几个非流程的奖杯的要点。

奖杯列表

	all him A and	
奖杯 类型	奖杯名称	工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工
白金	テモンケイザー	获得其他所有奖杯
铜杯	囚われの魂	击倒コメット (流程必得)
铜杯	愤怒の炎	击倒マルス(流程必得)
铜杯	墓地の守り人	击倒クロノス(流程必得)
铜杯	森の王子	击倒ヘルメス(流程必得)
铜杯	水奥の愈し	击倒ネプトウヌス (流程必得)
银杯	絶世の美女	击倒ヴィーナス(流程必得)
银杯	极めし魔力	击倒アストロ(流程必得)
银杯	电力と仕挂け	击倒ユピテル(流程必得)
银杯	傲慢という光	击倒ウラヌス(流程必得)
银杯	妖艳な眼差し	击倒プルト (流程必得)
银杯	片割れとの决斗	击倒ルナ(流程必得)
金杯	この地に平和を	击倒ソル (流程必得)
银杯	魔を统べし者	获得エリスの鍵(流程必得)
金杯	神の试练	击倒クエイサー(流程必得)
铜杯	初めての水中探索	突入"青の旧市街"(流程必得)
铜杯	闭ざされた魔城	突入"グリモダール城"(流程必得)
铜杯	古王の乐园	突入"王のエデン" (流程必得)
铜杯	转移装置起动	启动"ゲートストーン"(流程必得)
铜杯	名前はここに	初次自己在龙姬亭租借房间
铜杯	幸せな家族にな	与ピーネ达成友好关系
	りましょう	
铜杯		与プロメス达成友好关系
	だとしたら	
铜杯		击倒シャ-ク(流程必得)
	最初	

	奖杯 类型	类杯名称	获得条件
	铜杯	强袭 龙姬亭	击倒ミドガルズオルム(流程必得)
	铜杯	お宝は体内に	击倒ミドガルズハート (流程必得)
ĺ	铜杯	ダール王の指轮	获得三至宝: 指轮(流程必得)
Ì	铜杯	魔剑デモンスレイン	获得三至宝: 剑(流程必得)
Ì	铜杯	イ-シルの御镜子	获得三至宝:盾(流程必得)
١	铜杯	毎日コツコツと	初次缴纳房租
ı	银杯	优良住居人	获得缴纳房租的最高奖赏
Ì	铜杯	不名誉赏	欠下房租
Ì	铜杯	最高の装备	把通常装备强化到最大限度
1	银杯	至高の装备	把惟一装备强化到最大限度
Ì	铜杯	百战练磨	累计战斗100场
Ì	银杯	海千山千	累计战斗1000场
Ì	铜杯	修罗のごとく	累计战斗1000场
Ì	银杯	鬼神のごとく	累计战斗3000场
	银杯	妖刀村正	获得村正
	金杯	妖刀を超えしもの	获得大村正
	铜杯	家具を大切に	初次配置家具
	铜杯	たまには趣を変えて	初次改变角色形象的颜色



难点奖杯打法



幸せな家族になりましょう





これが感情なのだとしたら



与ピーネ和プロメス达成友好关系的任 务分别是"キノコ采集"和"ドクロ样" 各需要找到25个隐藏的"黑く光るキノコ" 和 "魂のドクロ", 具体位置请参看 "研究 中心"的隐藏道具一览表。



たまには趣を変えて



完成任务"个性的なコーデ"后,在浴 场进行"イメチェン"时就会出现第二种配 色形象,改变一下颜色就能解锁奖杯。该 任务要求玩家收集 "エルフェンのリンボ ン"、"エルフェンのローブ"、"エル フェンのタイツ"和"エルフェンのスト-ル",这4种装备在魔方阵的战斗中都会掉 落,其实在道具店也可以买到,全套共需 25700G。由于本任务非主线相关、攒够资 金后玩家可以直接买下并送到浴场, 解锁奖 杯再读档即可。



家具を大切に



平时在迷宫中有可能捡到家具,在道 具店也可以购买,在主角或同伴的房间选择 "インテリア"并给任意房间配置家具即可 解锁。



毎日コツコツと





优良住居人





不名誉當



3个房租相关的奖杯。玩家从迷宫返回 时芙兰就会来收缴房租, 前期金钱不多时去 商店挥霍一下, 然后迅速出入龙姬亭解锁欠 款的奖杯。而"优良住居人"则需要一直保 证按时连续地缴纳房租,累积一定次数且有 角色达到指定等级就会从芙兰处得到奖赏, 共4次、依次是: 金钱300G、フランのフィ ギュア、フランのカーテン、フランのまく ら。累积40次日任意角色达到35级、拿到最 后的枕头时方可解锁。玩家也不用刻意刷交 和次数, 笔者是在正篇通关前就获得了的。



最高の装备





葦高の装备



完成任务"葬仪屋の赖み"后地下室 才会开放压榨机功能。通常装备的强化上限 是10、惟一装备的强化上限是30,级别越低 的装备每强化1级所需的以太越少。玩家平 时记得把淘汰下来的装备送到她下室提取以 太, 攒够一定数量就可以强化解锁奖杯了, 比如初期就能买到的E级惟一装备"雾の 杖"强化至30级也只要450以太。注意这两 个奖杯都要求是玩家在地下室自行强化的. 在廢方阵掉落的满足等级条件的装备不行. 不过在有等级的掉落品基础上自行强化到目 标等级则可以。



妖刀村正





妖刀を超えしもの



两把S级的惟一装备"村正"和"大村 正"都是在最后的隐藏迷宫"神々のエデ ン"的魔方阵中才会掉落。推荐带上恶魔エ リス. 在魔方阵上放置2个金、1个激増和1个 刀のジェム (魔石不足的玩家可以利用"火 热秘技"介绍的道具复制BUG),并通过S/ L大法才有机会刷出这两把掉落率很低的妖 刀。能不能早日白金就看玩家们的RP了。





作品的基础的企业。 大家很快感情的考试在,为这有考点的对象化平的一型介绍,还有体化的某人的专业方法。

届届快坝与無恶

在2月25日的凌晨,英国的某警察局中,世界闻名的幻想英雄蝙蝠侠现身,并将警方一直追捕的嫌疑犯移交警方后迅速离去。这名神秘英雄的登场在英国当地的媒体报道中成为了话题。

当日凌晨,身着黑灰色调蝙蝠侠经典服装的男性出现在警察局,并押来了一名涉嫌盗窃和欺诈,一直被警方追捕的嫌疑犯。从



警方放出的监控录像上可以看到这名稍稍发福的蝙蝠侠与嫌疑犯交谈的样子。蝙蝠侠告诉警员"这是帮你们抓住的嫌疑犯",然后径直离开了警局。警员在调查该嫌疑犯后对其实施了逮捕,但至今还未掌握蝙蝠侠的真实身分。电影版《蝙蝠侠》中主人公的精彩表现还未被人淡忘,如今传出这样一出佳话,让当地的媒体也骚动了起来。

わら

>ややふつくらしたバットマン(笑)。

译文: 稍稍有些发福的蝙蝠侠(笑)

>立ち去らしていいのかよw。

译文: 让他走掉真的没问题吗W.

うぞう がぞう て

>ダークナイトを想像して画像开いたときのガッカリ感ときたら……

译文:想象着《黑暗骑士》的样子打开图片后难以言喻的失望感……

こうい じたい すば こと かつこう

>やっている行为自体は素晴らしい事なのだが、リアルでこの格好だと やっぱ十分にこいつも变质者だなw。

译文: 行为本身值得赞赏, 但现实中穿成这样果然还是足以被定义为变态了吧。

也许是诺兰执导的《蝙蝠侠》三部曲太过深入人心,不少人都被图片中TV版动画装束的蝙蝠侠给雷得不轻,更不用谈这名英雄还有那么些福相了。他们纷纷表示,像这样的蝙蝠侠绝对打不过小丑(笑)。对于逮捕嫌疑犯一事,大部分的网民表示赞许,但同时也对警员的对应产生了疑问:服饰如此奇怪的人,还带着嫌疑犯出现在警局,真的可以就这样放他走吗?甚至更有阴谋论网民提出这名蝙蝠侠其实是嫌疑犯的亲人或朋友,来送他自首的。

由此可见当社会上真的出现这样的神秘 英雄时,即便他做的是好事,人们也始终会 保持着怀疑的态度来审视他。个人英雄也许 是不少人年少时期的梦想,相信文中的蝙蝠 侠也是出于如此目的才披上这件服装。但个 人认为以一己之力惩恶扬善的桥段只允许存 在于幻想中,因为只有这样才不会给其他人 带来不安。当然无论如何,这名蝙蝠侠无疑 给大家带来了茶余饭后的谈资,以及惩恶扬 善的正能量。希望他日后能将这份正义感用 在其他方面上。

女儿节

■良外大型雏坛

文 山山

3月3日这天是日本的ひな祭り(hi na ma tsu ri, 女儿节),在几位日教的带领下,我们在校区内举行了庆祝活动,乘此机会我也向大家介绍一下这个日本的传统节日。

早在江户时代,幕府就定下了五节句(go se kku)作为全国庆祝的节日,而这五节源自于中国唐代历法中的5个季节变化点,分别是人日(jin ji tsu)の节句(1月7日)、上巳(jyo-shi)の节句(3月3日)、端午(tan go)の节句(5月5日)、七夕(shi chi se ki)の节句(7月7日)和重阳(tyo-yo-)の节句(9月9日)。除了1月1日是元旦而没有作为节句之外,其余的4节之月、日都是两个相同的奇数,据说在这样的日子进行祭典可以辟邪。而ひな祭り正是在五节句之一的上巳の节句这天进行的大型祭典活动。

八世纪的平安时代,京都的上流宫廷 贵族女子间已经盛行给人偶穿上各种衣服的 游戏,后来又出现了向河水中投放人偶以求 吉祥的习俗,人们认为随水流漂走的人偶会

带走疾病和灾祸。到了江户时期,幕府正式将每年的3月3日定为ひな祭り,每到这一天,日本民间都会举行盛大的庆典,摆放各种穿着华丽衣服的人偶,祈愿女孩们健康成长。而这种人偶,就被称作雏人形

(hi na nin gyo-) 。

人偶的摆放非常讲究,在特制的雏坛上,一般为3层、5层和7层等奇数排列。一个标准的人偶雏坛的顶层为天皇和皇后,以下各层可根据需要配以三女官、负责奏乐的五雏童、侍从以及听差等。在摆放人偶的同时,还要辅以桃花、灯笼、梳妆台、日用品等装饰。

除此之外,还要准备与女儿节相称的应 节料理,如菱形粘糕、彩色米饼和白酒等。 如果家中有未满周岁的女儿,当母亲的就得 准备散寿司饭与蛤蜊汤,招待来庆贺节日的 亲朋好友们。

最后提醒一下各位,日本的人偶做工精细、非常华丽,有机会去日本的话强烈推荐 买几个回来做装饰,便宜的几千日元,也有

几十万日元的高级 货,要买哪一种就 和自己的钱包好好 商量吧。





大家好,欢迎来到"掌门人",200辑了,作为栏目主持的马修,也在这个栏目和《掌机王SP》的读者们交流了整整200辑,最早在此做客的朋友们不少都已成家立业,而新的读者朋友们也在谈吐交流中呈现出新时代玩家的朝气蓬勃 大家无论长幼,都聚集在这里,所谓的代沟在我们这个大家庭中完全不存在,因为这里的你我都有一份喜欢随时体验游戏快乐的随意,以及追求精彩游戏体验的执著,所以,我们选择了掌机和掌机游戏,并在此相聚。那么,开始本辑我们的游人话题吧!

我家妹子是痴汉

我家妹子是痴汉怎么破?没错,我就是上次那个说认识了一个二次元妹子、差点被白菜老师烧了的,我是女的(=v-)。

下课时我总是侧趴在桌子上睡觉,一次我猛地醒来,发现妹子正一脸(痴汉般)愉悦的表情看着我……"干啥?""没,只是觉得你睡觉时的样子好可爱,像猫一样。""你别……"快救命(00)。

河池 眠鼠君

白菜:杀伤力太强无法正视……

陇月:没有图·····下次记得寄照片过来,随便谁的。

苍穹: 趴着睡觉的时候必须把头埋在双臂中、深藏功与名啊……流口水什么的才不会被看到。

半夏:这孩子昵称不是眠鼠么?难道不是"你睡觉的样子好可爱,像个耗子一样"?

圆马修:我很认真而严肃地思考下,这位同学鼠应该指的是仓鼠而非耗子。

──阿鲁:你们没注意到她说的认识的是二次元妹子么?你们连这是灵异事件都没看出来?

被用:她说的是喜欢二次元的妹子!

幸门话题

MACCOMMUNICATION OF STREET

中学的时候经常跟当年同住一屋的堂 酷洛洛 弟玩,那时候两个人分别扮演某动漫的角 色在对打,还会用一些小物件当变身道具,偶尔出手 不分轻重, 就会导致玩耍变真打架。

中二病,第一次听说这个名词,经过 一定学习大致知道了其症状,但仔细想想 自己好像没犯过这病。可能因为鄙人一直都很低调 吧,不会无意义地耍酷之类。

据说没有中二的人生不是完整的。而 马修我的人生必须是完整的。小学毕业后 经常和小学朋友小伙伴去河边, 感叹童年已经远去: 追女生时为了彰显成熟、将从前捉虫抓小鱼这些自认 为显得幼稚的爱好全部摈弃, 远远地看着女神最终无 果……再长大些就是叛逆了, 主要是跟风潮流的服装 和发型、但本人不乏原创、比如有段时间故意起床不 梳头,让发型看起来像超级赛亚人。后来还哈过韩 日、尝试把自己收拾得如偶像组合那样酷,但发现远 不如发廊的小伙子们模仿得神形兼备, 遂作罢……

看《全职猎人》到天空斗技场部分, 云古教小杰和奇犽念、他说过一句所有人 都有可能学会念,那时便很坚定地认为自己也能学 会,每次走在街上都会想会不会遇到职业猎人做我的 导师……

说实话一直不是太明确"中二病" 的概念、临时查了一下相关症状。貌似在 "亚文化系"这一分类下中枪比较明显。比如在撰稿 人时期个人比较喜欢玩冷门的游戏。大人气的游戏虽 然玩、但不是很愿意深入研究(其实现在也喜欢小众 作品,不过工作需要没那么明显罢了)。倒也不是说 为了显得与众不同, 只不过当时觉得反正热门的游戏 有很多人在写相关的文章了。自己写些冷门作品的介 绍和研究反倒能帮到更多有需要的玩家。

刚到编辑部时特别喜欢显示自己的游 戏爱。一些游戏哪怕不太想玩也会第一时 间买。现在感觉自己写文字也有点中二,可能是过分 崇拜梁实秋引起的画虎不成反类犬、纠正起来还略有 难度。

上高中的时候, 由于在离家比较远的 阿鲁 地方读书,加上住在亲戚家,失去了主场 优势的本人在刚开始感到十分不安,不知不觉就开始 排斥起外来的一切事物,一出现和自己不同意见时就 开始强烈反驳, 就算对方是正确的也会故意抬杠, 始 终感觉别人不懂自己的想法, 直到最后才发现, 那其

实是傲娇的表现啊,岂可修!

以前不懂日文,刚刚接触ACG文化的 ^{白菜} 时候,看到喜欢的作品就要把主人公的姓 名、名台词用拼音背下来、主题曲用拼音写出来往死 里背至能唱,走在街上想起某经典镜头时偶尔还会动 手比划两下。现在想起来真是……

读书的时候反叛期,总和家人闹脾 5 气,有一次闹得特凶,想着这样的家不回 也罢了。就背着个包打算离家出走。但是大冬天的 ……结果没坚持几个小时就回家了,父母当时还以为 我只是出去玩。

心都碎了

昨天晚上戴上耳机玩PSV游戏, 后来要上厕所时不小心勾到耳机线 了,于是我的爱机从床上飞跃了下 去、还弹了几下、声声轰鸣、听得 我心都碎了。第二天白天查看时, 只是左下角裂开了。还有些地方割 花了一些,好在机子没事,看来该 入手一个PSV硅胶套了……

柳江基佬苑

阿鲁: 左下角都裂开了, 赶紧换台机器吧, 正好 PSV降价了。

一个很矮的桌子上滑了下去,边角裂掉,从此我再 也不相信保护壳了。

机器至今没有任何非正常损耗。

不喜欢用保护套保护壳,虽然不像毛老 师用得那样仔细, 但还真没有游戏机 因为摔而坏过。

发现

2012年末发现:

2011、零花钱=手办

2012、零花钱=小说

2013, 必须要学会节省了啊! 233……

36:第一年败手办、第二年败小说,第 三年……还是先明确下省钱的目标是什么吧。 这样才有动力。

白菜:今年末会是"2013,零花钱=游

阿鲁: 有句老话说得好, 钱用出去了才是 贵阳 蛇叔一只 自己的,小哥你懂的。

我所生活的圈子,一下课就有一帮人到我这,来看看我 能,(众:嗯?)哦不,是欲哭无泪!(众:还以为你是M……)不过我认为这是亲和力 的一种表现,哈哈。

十堰天宮・灵月

马修: 能这样成为大家吐槽的中心,人缘绝对是超级好的。

半夏: 觉不觉得这场景很熟悉?

胧月: 鲁叔既视感。

(白菜:鲁叔,下次别用马甲投回函表。





坑队友 联《MHP3》,玩着玩着他

突然就不动了, 我过去一看, 他正一手拿着 PSP-手拿着手机和某妹纸聊得火热。好啊你 小子, 我正辛苦地在上面砍怪你却去把妹? 于是我瞬间把死党"扑倒"……

包头蔡旭涛

阿鲁:此文散发着一股浓浓的……半夏, 你怎么流鼻血了?

半夏: 胡说! 这是妥妥的坑队友的节奏!

(中華: 很严肃地说, 我最讨厌的就是边玩 游戏边打字聊天的人, 要么就好好打, 要么 就专注聊天,不要这么坑队友。

> ➡马修: 毛老师说得非常有 道理,如果以完全放松随意 心态来玩的话,建议自己打 就好了。

姆无奈

阿鲁: 这我也能中枪……

最近这几个月, 朋友、家人里 结婚摆酒席的突然多起来,要参加蛮 多场婚礼的, 好无奈。我不喜欢太热 闹,而且每次都是被人问: "几时到 你?" blablabla的……

南宁 卢尚拓

阿鲁:其实吧,你可以选择不去参加。

"份子钱"而找借口不参加婚礼的, 如果你不是,我个人建议还是去。

四马修:对方问你的时候你可以反 问他: "你猜?"如果他猜具体时 间你就说不对,如果他说猜不着问 你具体时间, 你就回答: "我也猜 不到。"

涂鸦功能

怎么198辑《掌机王SP》里面的某张《PSO2》的图中好像看到了中二邪王真眼六花?为什么mayuyu的解说那么卡?

广州姚一帆

全京:因为《PSO2》的涂鸦功能非常强大,玩家可以自由在上面进行创作,而中二邪王真眼六花就是技术人员创作的结果之一。mayuyu的解说那不叫卡,而是他的风格!

半夏: mayuyu解说很萌的,你们别黑。

版月: Nico上有人公布一个Rachel的手绘表情超赞,酷洛洛去帮我保存一下。

主题: 抽风

看198辑《经典主题乐园》时,随便撒了一眼主题"抽风"?这个主题有意思,接着看下去发现四个游戏没有一个跟抽风有关系,带着疑问再看一下主题,发现原来是"披风"……

广东我是穷人

半夏:好主题啊,苍穹快去找找有 没有什么"抽风"的游戏。

《猎豹人》、《死亡火枪》什么的 (望天)。

《<mark>靈白菜:</mark>↑抽风的只会是玩游戏 的人。

3/8:看了看毛老师回复中的箭头,应该不是随意打出来的,故,保留之。

小编们有遗 微博的情况吗?

小编们有遇到过朋友聚在一起时却各玩各的、各刷 微博的情况吗?

乐清 FFPM

白菜: 没有……

阿鲁:敢!揍死!

36:貌似这种情况在女孩子们聚到一起时比较普遍,男的很少。半夏,你怎么看?

半夏: 非常多……

版月:每次公司出游都有这样的,我自己也干过。虽说 每个人都各玩各的肯定不可能,但总有那么个别人……





LIKY的杯子

差不多半年前。LIKY的白钢杯子就一直放在 公众下载机旁, 春节后那个杯子又被放到了一堆 废弃的电脑机箱上、而LIKY一直视而不见、马修 我以为是LIKY不要这杯子了。前几天LIKY的行 政部门好友把杯子拿给LIKY时才知道, LIKY一 直以为这杯子丢了……



▲杯子在废弃机箱上孤零零地守望着遗忘了它的LIKY。

最华借口

LIKY: Darkbaby给我留言: "昨天我们车间 死了人本人忙着写事故报告,这是不是你见过的 最牛叉的拖稿借口?"我败了。

我也是忠实读者

半夏:我是从第47辑开始买的,我也是忠实 读者啊喂。

胧月:不能贴照片你说什么啊。

半夏: 书都在家啊亲! 死沉死沉的, 我大学 搬宿舍都没舍得扔啊亲!

陇月:不能露脸你说什么啊——书公司大 把。敢弄个马甲上吗?

半夏: 行啊! 记得给我打上注释, 此人胧 月,和早期小编长发形象很搭配。

阿鲁: 弄个笔名叫: 全冬

胧月:一点都不要紧,快!

半夏:不要,你同意我就不干了。

半夏和全冬

马修正在整理"微生活"的内容……

39996: 鲁叔,妹纸说她是忠实读者套马甲 放照片那次, 你说的笔名"全冬", 有什么故

阿鲁:没有啊,就是半夏的反义词。

3. 马修: (思路堵塞中)啥?

阿鲁: 半对全、夏对冬, 所以半夏的笔名 叫全冬——哎,我是就这么一说,你还真给登 上啦。

3 马修:谢谢解惑哈。

报销

➡ 酷洛洛:我下个月买微软平板surface pro, 在数码酷可以写10页评测, 可以报不?

LIKY: 899、999美刀, 有钱人……

施月:我这就提议上头取消报销制度,不 要让大家恨你。

酷洛洛:不会的,毛老师也打算买。

苍穹:不要相信那个弃索退任亲苹果的。

施月:我这就去买套房,拍10页照片 排满。

超页王子

半夏:《掌机王SP》超了好多撒。

苍穹:以后超页小王子毛老师的预定页数 全部×2, 就是实际页数了。



在网上订购了全键化物后,本人天天往收发室跑, 在网上订购了圣诞礼物

可是快递不给力啊、门卫老爷子都烦我的说。 不过在我收到快递之余瞄到《掌机王SP》的奖 品单瞬间燃了! 俺的RP爆掉了!

常州 Mc.Lonely

胧月: 特意翻下196的中奖名单, 没看到这位 朋友有中奖,难道是哪个周边让你特别有兴趣?

3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3.3.6
3 址还收取邮件啊……中学时收发室阿姨的恶劣 态度和被寄丢的专辑、至今想想还挺别扭的。

现实

面临着找工作, 有很多事情需要处 理, 心里还是留恋校园生活的, 很想开 一个电玩店, 但是现实不允许……只能 老老实实找工作了。

兰州 Mars

神白菜: 没工作哪来钱宅电玩? 多简单 的道理。

历经历,给自己多攒些阅历、人脉和资 金、日后开店会比你现在开要好得多。

197辑之你占用时间最多的游戏是哪一类?

传统游戏,一般大作我都玩,平 玩模拟器或者玩《黑豹2如龙》。 时玩游戏的时间很多。

上海 士兵

很少玩了, 高三党一枚, 复习越 来越紧张,不过即将到来的假期可以 补---补游戏动漫的坑了。

传统游戏,RPG最能磨我的时间 了,两个小时玩RPG,只有半个小时 玩乙女游戏了(QAQ)。

河池 眠鼠君

休息日可能会打开Kinect与老妈 一起玩, 平时会看看App Store有啥新 货, 蹲着时一般拿PSP玩《机战》、

汕头 Melmen 门嘛。

休闲游戏,《FIFA》、《山脊》 以及竞技类。时间少, 玩20分钟就睡 了……

传统游戏, 去年玩游戏时间最多的 是《P4G》和《DQM》,休闲游戏玩得 少,不知道iPad上的桌游算不算是休闲 游戏?

壁庆 林宇

传统游戏,最近在补"《王国之 心》系列"。

马鞍山玮园长

休闲游戏,《动森》咯,现在热

苏州 老总

传统游戏, 还是喜欢为一款游戏 停留一段时间。

传统游戏, 占时间最多的是《口 袋妖怪》和《英雄传说》。

3. 马修: 虽然传统游戏、休闲游 戏玩家居多, 但也有不少朋友已经处 于很少玩的怠倦状态, 如果想继续游 戏的快乐,见缝插针地体验游戏的乐 趣。那么这个爱好依旧会长久地持续 下去。

198辑之新的一年, 你的人生目标和游戏计划

1.考上太奶奶希望我上的大学, 努力当100天学霸; 2.购《火纹》, 通 《火纹》。"白金"《火纹》!

太原 ZERO

好好学习,继续攒钱,玩到《未 知海域》。

庄河 小草

保持现状。身体健康。游戏人 生,继续下去。认真工作拼命玩!

沈阳赛伯拉斯

年内入手3DS和PSV。

冲刺好大学,补完GBA、NDS上 的经典, 开PSP游戏的坑。

乌鲁木齐 无为

眼前的第一要务是考上理想的大 学,然后在毕业了的暑假和大学里玩遍 NDS的经典游戏, 买台3DS闯入次世 代,顺便再重温一下GBA游戏······这样 的人生,想想都要落泪了。

上海 nm箭

入手《限界凸骑》、《闪乱神 乐》、《死或生5》、《海贼无双2》和 《胧村正》, 压力十足啊。

南通 不吃鱼的猫

人生目标: 夫人驾考能顺利通 过,下半年入手小车车一辆。游戏 计划:争取在2013年完美10款以上 游戏。

杭州朱建贤

PSV啊,正好它减价了!索尼你 良心发现了吗?

天津张型伟

希望工作有加薪,或者找到更好 的工作! 祝福我吧!

玉林 陈海松



汉颇有大金刚、库巴等 "力量型马车车手"的 风范。

马修:杨同学画人 的动作细节非常赞,这 个是信封上的啾音。





马修:帮房同学在 这里刊登征友启示一 则,车画得蛮漂亮的。



湖州 斯介克汀

马修: 久违的高达头 了, 话说我也喜欢用圆珠 笔勾线条, 不过我都是画 着玩的没法看……

昆明 凡哥 39马修:这马大叔看着够

胖够成熟 ……





世界末日最终还是幌子。我总觉

苏州老馬

沈阳A星

得没必要开这样的玩笑吧? 我不懂!

■ 马修: 总有很多人需要这样的话

题来调剂生活,以后再有这种传言笑

要回来写寄语哦。

200辑,那些已经离开的小编也

之争的时候。尽量服软后化解矛盾啊。 跟家长斗气可是很不明智的哦

补了《FF零式》,真心被感动 了,只是SE做掌机《FF》怎么老要主 角使当?

杭州类星 😽 马惨: 目的很简单,因为给人印 象更深刻嘛

成功让班上一个人买入PSP-3000,成功让班里另一人和我一起存钱 买PSP-3000, 等过年时, 我买PSP-3000的钱就存够了!

成都水莲下的鱼 马修: 年过完了, 你们PSP联机三 人组应该凑齐了吧

2012年12月21日什么都没发生太 可惜了! 虽然在21日23:59我手机欠费 了、家里停电了……

成都 Kiririn 马修: 你那竟然还真在21日发生事 情了……

实习中没活时玩游戏,被炒了…… 广州 洪哥

马修: 重新找个工作吧, 这里也 提醒大家。并不是所有公司或上司都允

许闲暇时候可以玩游戏的, 入职前先 了解下公司制度可以在日后避免不少 麻烦

一直有种不买3DS游戏不买 PSV就会跟不上《掌机王SP》步伐 的感觉, 但是, 玩游戏的时间越来 越少了……

宁波 马路 **马修:**根据经济能力量力而行 啦,不过可以先确定一个目标,3DS和 PSV, 你更喜欢哪个呢?

和机友商量好要一起买《终极军 团》,但我的3DS在老师那······我发 **督以后再也不手贱了**。

天津 板栗 🛂 马惨:被没收了么,于是你同学 只好单练了

2012不是真的,好讨厌,亏我还 买了整套的逃生装备……

天津 IK ■ 马修:如果真有地震海啸什么 的,一般的逃生装备根本无济于事, 以后说不定能用上呢, 而且那些逃生 装备就算日后用不上也不过损失俩 钱,好好活着才是最重要的啊

小编们, 还记得我吗? 我就是以 前那个支持《掌机王SP》。每辑必 回、甚至因为《掌机王SP》和老爸大 吵的最忠实读者——于永川。

马修: 200辑的寄语栏目, 离职

的编辑都被请来齐集一堂啦

海口于永川 马修: 当然记得, 不过碰到观念

费待确认通告

THE PARTY OF THE P 系統们:提供您的蘇維、地址、他件头、如果转张清提供卡里。而為 银行学编名称(如:XX银行XX分行XX支行)以及开户人姓名。 汉便 我们尽快为您发放销费及样准。超过24個的未在此通告中刊至 "一有 稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net

1 4 1			
小乌丸 19	3 3	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv 19	1 1	玩家点评	无瑕传说R
凯文 19	0	自由谈	多年以后

厦门'时间的魔术





昆明 BOSS

9996:这胡子,这发型, 这口红,这胡茬子……

马修:整理回函表时,正 好得知了《灌篮高手》要继 续播放的消息哎。

的箱子在移动么?



39马修:这强壮 的智能手机,一看 就抗摔性极好。

天津 暗影之刺 1993 1998:看不出 什么作品的我就 不现眼了, 但画 风真心赞。





汕头 Melmen 马修: 虽说 是蚕豆眉加香 肠嘴,但最关 鍵的眼睛还是 给萌系数加了 不少分。

继攒钱入了一台3DS后, 我又成 功说服同学入了一台二手3DS,买了 两张《MH3G》打算联机·····谁知第 三天、同学的3DS被掰成了两半、尸 体被扔进了垃圾箱,卡带还在里面。 我说: "你怎么不去拣机器?" 他 说: "我不好意思……"

大庆 Toxic.Po

(年代三) 医管理病治疗以下40

🥶 马修: 这可怜的孩子偷偷买的机器吗?被发现后 明显应该果断上交啊、先保证机器安全,以后再想办 法嘛。

胧月:太有钱了,不该买二手。

苍穹: 怎么也得把SD卡、游戏卡带和触控笔给捡 回来啊。老话说: "死要面子活受罪。"

(英白菜:你这是要我们推理第二天发生了什么事?

阿鲁: 没有过程的故事不是好故事,请问3DS是 怎么被掰成两半的?

《掌机王SP》邮购信息

《章礼王SP》。 鄭駒地址: 兰州市邮政 局东岗1号信箱 《掌机 王》读者服务部(收) 鄭編: 730020。请太宮

TOLK, \$500,000; (O. 1), (I), STRINGS

VOL. 1, EXECUTE 1000 COST iden in Server in the Server in the MONEY OLD, THE SHE MANUAL SECTION

(I to the second secon

邮编: 730020。请大家 写清自己所要购买的期 号和数量,地址要详 细,字迹要工整,并 最好留下自己的联系电 话。对邮购事宜有疑问 或超过一个月仍未投送 到,请及时与杂志社用 电话或Email联系。

电话: 0931-4867606, Email: pgking@263.net



时才能见到,某编说了一句经典话:"全国销量领先的狩猎游戏现已改名为《灵魂献祭》,正宗好 游戏好声音~~~~"当时就让众编笑哦,话说这游戏联机真的很寒。相信试玩版时大家就能体会到。 大家不要错过。下面来看看本辑的问题。

PSV的游戏存档如何备份? 如果我要换 记忆卡了,如何将一张卡的内容全部传到另 张卡上?

大连 张良军 首先要明确PSV存档保存的类型,分 为两种,一种是保存在记忆卡中,如《未知 海域 黄金深渊》。一种是保存在游戏卡内 部,如《忍道2》、《忍龙》。对于前者、利 用"内容管理"可以将PSV的游戏存档备份 到电脑或者PS3中、需要注意的是,存档无 法单独备份。必须和游戏资料一起备份(也 就是直接选择备份PSV游戏时会连同该游戏 存档一起备份),而对于存档保存在游戏卡 内部的游戏来说,此法无效。那么还有一种 备份存档的方法就是利用PS+, PS+会员可以 将游戏存档备份到网上空间。对于以上两种 类型的存档都可以备份。将一张卡上的内容 全部传到另一张卡也是利用"内容管理"程

▲存档保存在记忆卡上的游戏,会在卡盒正面注明需要记 忆卡字样。

序, 先将老卡的内容全部备份到电脑或PS3. 然后将新卡插入PSV,选择恢复便好了

PSV游戏的联机码是怎么一回事? 干什 么用的?

Email 维塔

联机码就是让你能上网和联机用的, 某些PSV游戏必须要你输入了联机码才能上 网联机,这是厂商为了防止二手游戏所搞出 的一招,但并非所有游戏都有这样设定。目 前主要是索尼自家的第一方游戏。像《小小 大星球》、《灵魂献祭》等都带有联机码。 会印制在盒内说明书上。玩家登录PSN输入 这组密码后,就能正常联机了,联机码只能 使用一次、使用后会绑定你的PSN账号、以 后你即使将游戏卖给他人这个联机码也是不 能用的。不过联机码是可以重新购买的。 售价900日元。买了二手游戏的玩家只要重 新到PSN购入该游戏的联机码便能正常上网 联机 需要注意的,只有实体版才需要联机 码,下载版游戏不需要,因为下载版在下载 时已经绑定了你的PSN账号,你也没法将下 载版当二手卖给他人,另外就是, 联机码会 严格区分地区。港服游戏联机码只对应港 服。美服对美服、日服对应日服、像购买了 港版日文版游戏的玩家、如果想用日服PSN 联机可能就会悲剧



▲重新购入联机码要900日元,怎么都感觉是厂商在对二手 游戏抽税(笑)。

▲★・★・★・★・★・★・★・★ 如果《MH4》出了,会出官方中文吗? 神游3DS XL有可能玩吗?

东莞 Magic 《MH4》出官方中文版的可能性微乎 其微、毕竟以往来看神游系列掌机的游戏大 都是第一方作品、想玩的话还是老老实实等 日版吧。不过如果出了官方中文版的话。神 游3DS XL当然可以玩。

《初音未来 女歌手计划f》中称号70 和98怎么取得,我大姐(MEIKO)已经用 了100+次为什么称号还没有取得? 莫非是 BUG?

苏州 血祭狂歌 7()称号是在编辑模式呆1()()小时,建 议采用橡皮筋固定摇杆的方法刷取。不过对 机器比较有害。98称号是取得全部称号后自 动获得。和MEIKO相关的称号是31、32分 别是使用MEIKO完成节奏游戏50、100次、 目前没有BUG报告,经测试也能正常取得该 称号。

《MHP3》如何达到HR6? 我现在7星的 单怪任务都打完了,可就是不开。

辽宁付伟健 HR5到HR6的关键任务中有一个打双 怪的"大口に挟まれて",内容是讨伐两只 潜口龙、有可能你是漏了这个。

最近玩PSV的《DJ Max》时发现了个 BUG, 打Forever的CLUB模难度时, 有个地方 必定会掉, 怎么破?

杭州 音游小子 你说的应该是跨屏蓝条和红点靠得很 紧那个地方吧。其实这个并不是BUG、而 是屏幕特性所致。由于蓝条和红点距离的距 离较近, 因此当按住蓝条的时候再去点红 点, 屏幕会误判为你按住和点击的是同一位 置。解决的方法有两个。第一就是采用背触 屏的游戏方式,这样就一定不会出现点不到 的情况、如果一定要用正触屏的玩法。就需 要注意一下手法, 也就是按蓝条的手指稍 微上移。 戳红点的手指则稍微下移。这样 就不会掉了。同样的情况在Kung-Fu Rider 的CLUB难度、Brand New Days的最高难度 (只能在第九个组曲Sound Lab里面玩到) 等歌曲中也会出现。



▲两个手指的按键位置如图中箭头所指位置。

* • * • * • * • * • * • * • * • * 小编们、你觉得我应该买日文版的《灵 魂献祭》好,还是等中文版发售再买好?

中山沈晖 ◎ 这个还是要看个人吧,如果想早玩早 享受的话, 个人比较推荐买日文版, 因为距 离中文版发售还有一段时间呢。搞不好中文 版发售时。热潮都已经过去了……当然,如 果想有更好的游戏体验。无疑中文版是最佳 选择,不知道同学你是否介意两个版本都买 下来呢(笑)?

**************** PSV会降价么?现在的破解情况如何?

成都龙少 这问题真是问得是时候, 刚刚PSV宣 布降价, 无论3G还是Wi-Fi版都是19980日 元,不过注意,目前公布降价的只有日本方 面。港版和美版尚未有宣布降价的消息,可 能还需要一定时日吧。至于破解方面、早前 系统版本的PSV可以借助个别游戏运行自制 系统,从而运用PSP的ISO,不过官方的防 破解工作也做得十分迅速,一方面更新固件 版本封堵漏洞。一方面将PSN上相关的漏洞 游戏全部下架。至于可以用来破解PSV的游 戏方面,黑客目前还没有新的公布。



生物中的多一个相同的智慧和社会的,在这些主要计算位生物中确定的信息化产品产品保险的。 下達、配ぐ人間的一貫情形mal/回復malrogitelt.com。 資金資金 (公園を知る保証金) を建設 (数 是生》这条是知道(4)" 医多型的第三十四次重化,是智能进来能够是,其他的现代性智能是形 学者执行,然而的任何知识的知识不是是不明的行。

⇒友情提醒,小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等,如遇到此类事件请 自行回避

郭云涛

昵称》老

性别:男 年龄: 19

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《生化》、 《MHP》

地址:云南省安宁市黉学路48

号10幢1单元302号

邮编: 650300

Email: 15969445259@139.com

电话: 15969445259

想说的话:身边的机友们都转正了,看

来我的转正之路不远矣!

许飞

昵称: 温射的9号半

性别:男 年龄: 27

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《MHP》、足球游戏

地址:河南省开封市禹王台二营东街30号付2号

邮编: 475003

电话: 13044785406

想说的话: 为了游戏, 保重身体。

梁恺杭

昵称: 兔斯鸭

性别:女 年龄: 14

拥有掌机: 3DS

喜欢的游戏:《MH3G》

地址:广东省汕头市金平区泰安华庭东

区2幢1601

邮编:515041 QQ: 643049497

Email: 643049497@qq.com 想说的话:新年万事如意!

尹一帆

昵称:索茨王

性别: 男 年龄: 21

拥有掌机: 3DS、PSV

喜欢的游戏:《MHP》、《战神》、

《生化》

地址:云南省昆明市五华区大普吉同心

路46号

邮编: 650102 QQ: 757793358

Email: 757793358@qq.com

想说的话:在部队无电话,留个PSV的ID

吧: Yin_Yi_Fan。

叶皓剑

昵称: 小肥鼠

性别:男 年龄: 23 拥有掌机: PSV、3DS、PSP

喜欢的游戏:《口袋》、《动物之森》

地址:上海市浦东新区惠南镇福汇新村87

号501室

邮编: 201399 QQ: 499936806

Email: 499936806@gg.com

电话: 13761084555

想说的话:看完《掌机王SP》填写回函表

是多么幸福的一件事!

性别: 男 年龄: 16

拥有掌机: PSP、3DS

喜欢的游戏:《高达》、《口袋》、

《初音》

地址:福建省泉州市丰泽区西郊忠堡路

88목

邮编: 362000 QQ: 992636618

Email: 992636618@gg.com

想说的话:祝《掌机王SP》越办越好!

也希望我中考能去理想的高中吧!

王振华

性别:男 年龄:17 拥有掌机: PSP、3DS、PSV

喜欢的游戏:《伊苏》、《传说》、FPS类 地址:安徽省芜湖市镜湖区造船新村14#

楼3-7

邮编: 241000 QQ: 1520434465

Email: 1520434465@qq.com

电话: 13855303278

想说的话:祝《掌机王SP》越办越好,

也希望能有越来越多的"机友"!

杨旭冰

呢吟: 岩光心杀

性别:男

年龄: 18

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《战神》、《初音》、各

种RPG

地址: 浙江省台州市黄岩区瓦瓷窑村158号

邮编: 318020 QQ: 1712738955

Email: 943991880@gg.com

电话: 15988912384

想说的话:享受游戏,而不是为了游戏

而游戏……

邓天禹

性别。男

拥有掌机: 暂无

喜欢的游戏:《伊苏》、《英雄传

说》、《深爱》

年龄: 17

地址: 广西南宁市宾阳县黎塘镇工业瓷

厂8栋三单元

邮编: 530409 QQ: 736390417

Email: 736390417@qq.com

电话: 13457167147

想说的话: 你以为我会告诉你我在YY

《深爱》吗?

王启铸

一 昵称 - 豆腐

性别:男 年龄: 18

拥有掌机: PSP、iDSL、GBA SP 喜欢的游戏:《战神》、《逆转》、

《幽灵轨迹》

地址:广西桂林市平乐中学354班

邮编: 542499 QQ: 645482285

Email: 645482285@gg.com

电话: 0733-7883918

想说的话:我真的只想中个手柄而已啊。

陆晨

- 健康: EVII

性别·男

年龄: 32

拥有黨机: PSP

喜欢的游戏:《生化》、《战神》

地址:天津市南开区玉泉路玉泉里2-9-

102

邮编: 300073 QQ: 54493478

Email: Evil238@163.com 电话: 13920695585

想说的话:祝《掌机王SP》越办越好。

黄凌字

昵称:休

性别:男 年龄: 16

拥有掌机: 暂无

喜欢的游戏:《口袋》、《火纹》、

《FF》、《洛克人》、《恶魔城》

地址:上海市徐汇区漕东路漕溪一村28号 吧……《恶魔城》正统续作何时出啊。

甲502室

邮编: 200235 QQ: 715233006

Email: 715233006@gg.com

电话: 021-64688892

想说的话:《暗影之王》应该属于外传



苍穹

◎《掌机王S.P》第200解终于到来,这 本由许多业内前睾和读者们共同构筑起来的 掌机游戏专刊走到今天实属不易,一路之上 急谢有你!

◎本辑也是个人转正后以"苍穹" 之名参与的第61本《掌机王SP》,来到编辑部转眼 间就已接近3年。不过看着那么多从《掌机王》时代 就开始支持的读者们爆照,我还妥妥的是个新人啊。

© 2000 解特刊的制作期间工作量大、各种加班升不可怕,可怕的是LSKY老大总是拿着合摄像机,不知道什么时候就突然开机猛抬一阵,吾等没见过大场面的小人物顿时就不知所措了(orz)。

」 山XI(美編)

◆最近家人迷上了甜酒汤圆,总是隔 个几天就要买材料回家做,以前爸妈没在 的时候在夜市上买过一次,看起来跟个清 水没两样,实在难吃,从此以后也没在外 面再吃过了,现在想来,还是自己动手丰 衣足食。

◆跟小外甥通电话的时候,老妈嘱咐他要好好吃饭,这样才长得高、长得帅,将来就有女生喜欢他、愿意嫁给她了,没想到他却回答说:压力太大,娶老妻要办婚礼,结了婚就要生ß。 养份別,以后也要上学,还要给老婆买衣服、鞋子什么的……好吧,压力确实是很大

◆我乔200张《掌机王》的封面还真不件容易的事情,好在有热心的网友上传了200张封面 在贴吧里,还真省了不少查我时间,但还是 有100多张的封面质量欠佳不能直接用,

最后还是在编辑部里翻箱倒柜把它们都 我齐了。

◆在扫封面图的过程中还时不时翻看了一下很早以前小编们写的"小编寄语"有一条印象最深刻,某小编在送女友回家的路上遇到"牛艰", 还上演了一段英雄教美的故事。呵呵! 猜看是哪位小编?

脏门

★《西游降魔篇》看完,因为是星爷 导演的片子,所以谈不上"失望"。一些 突点设置得不错,适合画四格。

★相比花た人的前几张碟,《Primrose Flower Voice》没有一听就跃然而出的惊艳曲 目(也可以说Ani Song凤锐滅),不过大部分 都很耐听。这次虽然提前知道了作曲阵容,但 为了不戴有色眼镜,欣赏前没有将作曲者与歌 对号。听完以后再看,最喜欢的《Message》果然是 doriko的手笔。

★原本是冲着宫崎寨去看了《粮的寝子而和雪》,没想到正中本人弱点,是这几年看过少有的感人但不都闷的动画电影。(细井的《腾》和《夏》虽然也好看,但不太对我的频道。)隔天推荐半夏去看,没料到她说早下好了,怕虚心不敢看,我惟促道这片子不虚快看吧,半夏又问"你看哭了没"……冷无效在此给大大跪了。

阿鲁

■半个月的时间里看了《霍比特人》和《西游降魔篇》,两部电影都是前传性盾,《霍比特人》无论场景还是节奏都非常优秀,完全没有在看《指环王》前两部时打瞌睡的感觉。至于《西游》嘛……我只能说特效做得不错。

■由于在家乡的时候沉迷上了街机的《DJ Max 旋风3》,回到深圳后第一时间我到了有机台的游戏 厅,趁着上铒不太忙的空闲去疯狂了几把,估计在一 段时间内,我的休息时间都会泡在这款游戏上了。

Sienna (美編)

◆妈妈来深圳了,从此我过上了幸福的 日子,每天都能吃到妈妈做的爱心料理,就 像在家一样,深深觉得妈妈在哪,家就在哪 里,妈妈我爱你。

◆妈妈是第一次来深圳,她到现在都没 有坐过她快也没有坐过飞机,现在我只想周 末有时间就带她到处走走,她辛苦了火半辈 子,是该好好的享受生活了,不想让她再操心了。



马修

◆在《掌机王SP》迎来了200 辑,这是2004年2月时背着行李衣 服、憧憬梦想却又担心无法胜任而 给自己想了后路的本人无法预料到 的。谢谢各位读者朋友们一直以来 的支持!

◆比起100辑时, 网络对传统媒体 的冲击明显更大了, 而"做网络上没

有的东西" 过话也和"炒股票高买低卖"一样属于空架子话,关键是具体要怎么去假。可喜的是,作为读编负责人的本人,总是会在整理调查表时看到新的朋友们。

◆本人打游戏习惯干把刷的要素放在最后,结果 是刷的时候刷得想性、而终于刷出来了为了不让辛苦 刷出的东西直接落灰,又陷入无所事事的踩关——毕 竟整个游戏已经收尾了。之前打的《战国无双32》和 现在玩的3DS《口散谜宫》都出现了这个问题,唉。

◆ "刷" 这破系统到底是哪个偷懒的制作人 发明的啊

白菜

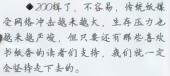
□表姐挑了个良展吉日回老家办格 三、可苦了咱们这些奔渡在外的人。为了 配合早已定好的日子,白菜不得不为 了一个本辑不上的攻略而开始久违的连 鍊熬夜生活以提前完成任务。"看似 宽松实则紧张的行程原来就是这么回 率啊!"在掐日程表时白菜总是禁不

住如此想道。

□宿舍又要搬了……来编辑部三年搬三次,算上帮别人搬家共四次,真是太不爽了。现在我一个安安 心心租房的房东怎么就那么难呢?

□老朋友翻出了近十年前大家在一起玩游戏的视频。看着屏幕中年轻的自己,虽然嘴上说着还算抓住青春的尾巴,但心里的确有些百感交集。不知道下一个十年看到这些视频,又会是怎样的感受?

LIKY



- ◆最近在想一个问题,《怪物猎人4》突然从3 月大幅延期到夏季,会不会是因为任天堂的原因,到 了夏天任天堂突然甩出个3DS新型号,屏幕改进、双 摇杆、新功能,然后与《怪物猎人4》同日发售…… 嗯,太有可能了。
- ◆《灵魂战祭》的网上联机部分不得不让人赞一 个,流畅,很少掉线,对于这样一款强调多人联机的 游戏来说这很重要,希望《怪物猎人4》也能做到这 样的地步。

酷洛洛

★炭现写网游攻略真是一个无 底洞,怎么写都写不完,各位看见 本辑《梦幻之星在线2》的攻略其实 只算基础,要深度研究的东西,其实 还有许多……

★看完外媒村Surface pro的评价,不太好,尤其是散热问题,加上最近我看上了微星的G60,难道我还是换合游戏本比较明智?

乌冬

◆《西游降魔篇》及鼓吹中的那么好看,剧情编排毫无亮点可言,而搞笑手法大部分又是借鉴以前王晶时代的片子,惟一能拿出



◆老妹最终决定买 港版的jphone 5,但不 认识人,结果又是我托 人给她从番港带了一部 回来,然后到手的机器 还没捂热就给她寄过去 了,到头来出钱出力都

是我·好吧, 哥也是有过iphone 5的人了。

半夏

★上辑的"万花筒"月姐姐猜测雪 初音我一定会买,结果还真让他给猜中 了,不过今年WF意外地省线,除了雪初音 就只有绝望的再版比较抢眼球了,绝望断贵那 么久终于再版也算了却一桩心愿了。

★一直都很喜欢蝴蝶蓝的小说,最近终于 跳进了《全职高手》的大坑,几个角色都很有 趣,各种手速神技看得人眼花缭乱,目前比较 喜欢黄少天,话痨属性太可爱了,但是还没看到7/3, 据说后面角色会更多,更好玩,略期待啊。

★前几天终于我时间刷掉了《霍比特人》,果 然电影院有不一般的魔力,能让我这个非《魔戒》粉 也看得津津有味,这一次轮到我威胁爸妈要剧透他们 了,哈哈哈。



活香(美編)

☆三月的深圳真是春暖 花开,上班的路上开满了深 圳市的市花觞杜鹃,于是顺 手拍了几张,看到这些颜色漂 亮的花一天都有好心情。



阿鲁

又到了每月一度的吐槽时间了,这次的主題都跟"过去"有关,大家把思 绪都回到若干年前吧。首先是来自张 建宁读者提出的问题,他想知道小编 们在学生时代的假期里是怎么"爆 发"的?

胧月

什么叫爆发?

阿鲁

可以理解为玩得很疯狂的事吧。其实 这个问题得分两方而来说,那就是寒 假和暑假分别是怎么爆发的

半夏

暑假会去野炊,有一次嫌生火太麻 烦,直接把汽油倒在鱼身上点火烤, 反正我没吃一口。最后吃完的人说打 个幅都泛汽油味

阿鲁

额……我<mark>想向的是,你们哪来的汽</mark>油啊?

半夏

加油站?

胧月

不知道,反正有,家里带出来的 阿鱼

我去,那年头就有汽油用,高宫帅啊! 酷洛洛

寒假放鞭炮把垃圾池烧着了

阿鲁

说到垃圾池……我一下就想到我们跑 到厕所去放鞭炮的事了……之后的事 嘛就不细说了

白菜

你们这是搞暴动的节奏啊

半層

我小时候也放炮,不过是把炮折断,变 成烟花的样子

胧月

这事我也干过,还把火药倒出来自制小 火箭

阿鲁

我小时候在寒假经常和一堆人玩"鞭炮 仗",两拨人拿着各种各样的鞭炮。互 相攻打,占领对方的地盘。虽说现在想 起来非常危险,不过当时玩得可高兴 了,而且还曾被我表哥将鞭炮扔到过我 衣服里面……还好装甲比较厚(衣服穿 得比较多),没炸穿

马修

话说这里而具有我把鞭炮留到暑假 玩么?

胧月

我们一年四季都能买到炮,不用到 sienna

小时候看到男生放鞭炮、我就躲得远 in的

马修

我是把春节的鞭炮留到夏天,然后抓一罐头盒毛毛虫,最后塞个大火力的 鞭炮点着……

Bu Ca

炸小动物这种事我也可量地干过……至 今我还一直觉得对不起一种名为"四脚 蛇"的生物

LIKY

好像都干过,以前隔壁用老鼠笼抓到一 只老鼠,然后买来"雷鸣"这种大威力 的炮导进去炸、现在觉得好残忍啊 阿魯

我去,雷鸣啊……那个东西可以炸鱼 的,我记得那东西引线超长的

LIKY

没那么夸张,小点的雷鸣,一个手 指长

阿鲁

我当时操作的是大型号的,打仗的时候经常会发现对方扔过来的雷鸣引线还有很长,然后我又捡起来给扔回去……各种节约"子弹"有木有

半夏 你们都太可怕了…… 果然睡觉才应 该是假期首选

白草

熊孩子系列话题啊

阿鲁

以前我哥玩一种名为"魔术弹"的玩意,就是很长一根可以拿在手上,然后一颗颗烟花会喷出去那种东西 马修

魔术弹啊,我们那叫"吐豆",貌似 能当信号弹用,发射得很高的

芬宣

喜欢玩冷兵器的表示只能默默围观 半夏

苍穹小时候扛大刀?

时候我们就玩那个东西

苍穹

我都是拿本书角落里蹲着读的

阿魯 冷兵器我们一般是夏天玩的,那时候 不是有那个打BB蝉的枪么,夏天的

白菜

夏天搬入玩过一次BB枪大战,当时 晚上9点,路上还有不少行人,真亏 他们没有被乱枪打中

阿鲁

其实还真挺危险的, 当时什么防护设备都没有, 很近的距离都在乱开枪,

打中眼睛绝对是不好玩的事

胧月

活这么大真不容易,差点就见不着 你了

茶穹

半夏

夏天的图书馆有空调,小时候最喜欢 去图书馆翻漫画了,我在那看完了一 套〈幽游白书〉

马修

我小时候夏天基本也就俩娱乐:上由 抓虫和在家看著,但看不看漫画和武 伙 家人不给买

半夏

租啊,5毛钱一本

马修

我假期没有零钱的……

阿鲁

暑假抓虫也很好玩,小时候每年暑假 都要跑到我婆婆那里去,那里环境非 常好,什么虫都有,于是果断带着竹 (竿、网子什么的就出发了。

马修

貌似南方的山子比东北要丰富些? 我 看竹节虫、锹形虫、独角仙这些都在 南方才有

脏月

别说,鲁叔长得很(我的暑假)主人 公还比较像

马修

鲁叔比〈我的暑假〉主人公眼睛大

苍穹 你可别(4 声)扯了,

阿鲁

我小学6年级的时候曾经学会了骑自 行车的,不过现在又不知道怎么骑 了……当时学骑车的时候被摔得那叫 一个惨啊,脚上全是疤

苍穹 这个时候

这个时候 只要笑就 可以 阿鲁

阿鲁 **額 ····· 下**

而是来自东莞的陈铭智和来自宁波的 陆廷字提出的问题,两人都对小编们 怎样处理压岁钱很感兴趣

胧月

现在还有压岁钱这东西?

阿鱼

可以说小时候嘛、也可以说收儿子的压 岁钱的呼嘛(咕噜),还可以说给压岁 钱的甲嘛

苍穹

压岁钱必然上缴"国库"啊,毫无疑问。 马修

客人一走,压岁钱就被家人收去,初中 时候倒是可以留着些了

拉片

据说有些地方只要没结婚,就可以一直 拿压岁钱

咕噜

广东的习俗真是这样,结婚了要给设结 婚的的压岁钱

苍穹

继TGS之后,我又吃了地域的亏么!岂可修!我要删号重练啊!

胧月

我们是工作以后就没压岁钱了

阿鲁

我们起毕业以后就没有了,不过我还是 拿到了工作前。反正我的压岁钱大部分 还是都能拿到手的,小时候有了压岁钱 第一件事就是去买鞭炮

白菜

联动你妹啊 ※1

半夏

我们这都是看亲戚心情,这几年我不在 家亲戚们看我分外顺眼,这次回去捞了 好多压岁钱

阿鲁

我去, 你现在还能拿压岁钱啊! 你都几 岁了啊? 还压?

半夏

能啊,天津都是看亲戚心情的,我姐姐 30多照样拿啊

苍穹

令人发指啊! 丧心病狂啊!

白菜

令人发指啊! 丧心病狂啊!

半夏

而且和南方不同,天津最少也要100起、不像广州那边10块、5块

白菜

我发现跟你们这些土豪无话可谈

茶宣

于是毛老师默默地掏出了手机,开始

〈逆转三国〉

阿鲁

上豪毛老师你别想转移集火点!

白楚

压岁钱当年对我来说就是预支一个寒 假的零用钱,而且还是经过父母计算 的,拿得一点实感都没有

阿鲁

下辈纸我要投胎到天津 话说我都给 了N年的压岁钱了啊!

半夏

都说了,看亲戚心情,鲁叔你这样的……你认为你能拿得到?

阿鲁

我肯定能拿到啊,叔叔阿姨们可喜欢 我了!

胧月

阿娅杀手

半夏

我不行,小时候起就很宅,不爱说话,嘴也不甜,小时候拿钱可少呢 长人后离家远,大家忽然都追忆起我 来,一个个对我都灰常好.

胧月

追忆……什么时候缅怀?

苍穹

追忆篇、星霜篇、走悲情路线果然有 好处啊

阿鲁

对啊, 你看你现在知名度多高, 都快 赶超我了

半夏

不急,明年情况就不一样了,明年侄 子侄女们都能抱出来了,我又能继续 发动隐身了。

阿鲁

我发压岁钱的时候,每个红包里的钱都不一样的,然后拿给弟弟妹妹们选,然后看他们得慧或者失落的表情,可好玩了

胧月

从五毛到五块不等?

阿鲁

拿到五块你得瑟个给我看? 你先得一个,然后再瑟一个。

※1 白菜说的联动是指阿鲁将 压岁钱这个话题和之前放鞭炮 的话题进行联动。

《吐槽记事簿》诚证话题!

EE

栏目重荷,马修

大家好。欢迎来到"掌机王自由 谈",在看了200辑特企中的"我与掌 机王"后又翻到这里会不会有些小惊讶 呢? 毕竟在刊载形式上都差不多。而这 ■■刊登的依旧是大家专门对游戏的评价 以及讲述游戏人生的地方。大家也一起 踊跃投稿参与进来吧!



文X

英雄的传说。人生的轨迹

《英雄传说》的"《轨迹》系列"自第 一作《空之轨迹》发售至今,已有差不多7 年时间了, 而最新作《闪之轨迹》也已公 布。笔者玩这个系列的时间还没够7年,也 就2年多而已,但这一点也不会妨碍我对这 个游戏系列的热情和感悟——就算是有妨 碍, 也没用!

、空之轨迹



刚开始接触这 个游戏是在2010年 的暑假, 当时正好 初中毕业,接着开 始了一个完全没有 作业负担的长假。 就在这时, 我对自 己长时间玩的那款 网游失去了兴趣, 失去目标的我只好 在网上找些新游戏 来玩。但现在的网 游对配置要求太高

了,让笔者还不到IG的内存无可奈何。于 是就开始搜索各种低配置要求的单机游戏。 最后找到的是《伊苏F》。没错,是《伊 苏》,但我绝对没有跑题,所以还请继续看 下去!

《伊苏F》作为A·RPG还是比较容易 打通的, 我仅花了三天时间就通关了, 此 时我突然想到, 在百度帖吧里找攻略的时 侯经常听人捷到《空轨》,于是就去找了 一下, 当晚连夜下载。第二天, 我的"轨 迹"开始了。

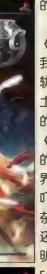
相对于现在《零轨》和《碧轨》的迷 宫而言。《空轨》的迷宫不是难了一点半 点,开始时我连自己家那条小路都走不出去 (此为笔者自己问题,实际上不可能走不 出去)。尤其那个迷雾森林、笔者觉得《空 轨》里面这个迷宫是最难的了, 其中弥漫的 雾气一定程度上阻碍了视野,而且在《空 轨》里还有后面《零轨》没有的视角转换系 统, 有时找不到路。转转视角后再走走, 就 发现自己跑到入口那里去了……视角转换系 统很大程度上迷惑了玩家的方向感。

那个时候发生过很多回想起来会觉得好

笑的事,我在玩《空轨》之前几乎没玩过回 合制游戏, 而对于这种可见遇敌的, 我一直 认为练级太麻烦,一路上几乎没怎么打过 怪,一直到终章还不到40级。最有趣的是我 根本不知道怪物有抗性这种东西, 在卢安市 最后一战我一直用约修亚的"胧"去砍两只 怪, 在无数次失败后终于放弃, 改为了正常

的战斗模式。

其实一直到



《FC》终章为止, 我一直都觉得《空 轨》的剧情有点老 土的,但当《FC》 的结局一出来, 《SC》开头出现 的"蛇"和庞大世 界观一下子就把我 吓到了, 在如此复 杂的世界观中居然 还能让玩家清楚 明白, 真心佩服 Falcom。而在《空 轨》的三部曲之 中, 我最喜欢的人 还是凯文,其次是 剑帝, 再就是约修 亚。也许是因为自 己过去也有点悲伤 的事, 所以才会喜 欢上有类似遭遇的 三人吧。

游戏的耐玩性 太高了,我一直玩 到新学期开始才到 《SC》 终章,后来

靠周末的时间才慢慢消磨掉《SC》。不得不 说,最后方舟崩坏时小艾和小约两人的吻剧 太感人了! 不过这么煽情的戏就被剑圣老卡 跑出来破坏了……

在学校辛苦一段时间后,终于迎来了 十·一黄金周, 当时我《SC》才刚通关不 久,这样的长假里别人都去这里那里玩,我 则宅在家里打《3rd》。《3rd》的剧情比起 前面更加长,而且在这里面凯文的真实身分 和过去也一并揭密,在卢洛克里众人遭恶魔 攻击、莉丝被打伤时,凯文解放圣痕的那一

刻, 我明白了莉丝和众人在凯文眼里的重要 性。最后在炼狱的尽头,面对"白面"怀斯 曼的暗示, 凯文最终决定不再逃避, 克服了 自己背上的圣痕, 克服魔枪, 真正地掌握了 自己的力量……

二、零之轨迹

我最开始是玩的 4 《零轨》是买的欢 乐百世的数字版, 因为当时没有PSP, 不得不说,《零之 轨迹》是Falcom的 又一成功之作。

其实在《零之轨 迹》发布不久后人 们就已经有了各种 猜测, 以开头的罗 伊德那个梦以及纪 娅的真实身分作出 了一个结论:纪娅



拥有操纵时空的能力,在救了罗伊德一行人 之后便失去记忆。

他们的猜想是正确的, 《零轨》中有过 一幕,就是第四章大家在离开医院时缇欧晕 倒, 然后在医院内缇欧告诉了大家自己的过 去,那一瞬间,我真的有种想哭的冲动。又 觉得自己似乎受到了启发——罗伊德他们的 人生性质是一种"读档重来"的方式: 但我 们的人生呢? 我们没有纪娅, 也不能像游戏 一样读档重来, 那么我们是否有珍惜着每一 天每一秒呢?至少我不敢说有。

: . 碧之轨迹

在接下来的《碧之轨迹》中, 一切都揭 晓了, 其实我觉得《碧轨》的剧情进度有点 快、不然会是很完美的。虽说一切的一切在 这里结束, 但总的来说, 此时的坑又被开得 更大了。来说坑又被开得更大了。嗯, 先抛 开这些煞风景的事,来说说剧情。

关于凯文,这位不良神父在《碧轨》中 再次登场, 当然还有莉丝。大家很快就发 现, 在《3rd》中还是异端制裁者的凯文到 了《碧轨》中变成了千之护手——这是在影



之国后为了继承姐 姐的遗志而改的, 最后释放圣痕的 圣痕炮也进一步说 明、和《3rd》开 始时相比, 他确实 变了。

剧情的最后, 众人在完成各自的 任务后离开了克洛 斯贝尔, 但克洛斯 贝尔却被帝国所控

制。这里就借一下之前《掌机王SP》里某人 的话: 对于这个结局真的略有不满, 如果他 们借助至宝的力量, 那就不至于变成这样, 而且克洛斯贝尔的独立也并非坏事——在后 来的克洛斯贝尔解放一战中,不知有多少人 死去了, 与其这样, 还不如无人死亡的结局 比较好。

四、那由多的轨迹



《那由多的 轨迹》出了还不 到一个月, 笔者 就已经打通了5 周目、而之前的 《零轨》只有三 周目,《碧轨》 更是只有二周 目。不得不说, 与前几作相比, 《那轨》的剧

情太短了,而

部分"支线任务"也变得简单和无趣。

当然, 抛开设定不说, 从剧情来看还是 不错的: 而和前几作比较来看, 感觉《那 轨》的剧情路线其实和《伊苏》十分相 似——这里也顺带一提,笔者日语水平太 差,对剧情本身不予评论,以免发生因误解 剧情而产生的问题。

不过在此笔者还是更希望《轨迹》新作 会恢复到以往的形式,而不是这种快餐式的 游戏。

五、人生的轨迹



关于"《轨迹》系列"就说到这了,从 初期由PC向PSP平台移植、到现在从PSP向 PC移植、乃至即将到来的PSV、PS3双平台 新作,《轨迹》在掌机上也是经历了从探路 到安家到继续大步前进的过程。回顾一下, 不难发现"《轨迹》系列"的每一位主角最 初都是平凡不已的普通人物, 但他们各自怀 揣梦想,有自己想守护的东西,为了梦想而 奋斗,逐渐地,他们成为了自己心目中真正 的英雄。反过来想,我们的人生是否也可以 呢? 答案是肯定的。相信观看的各位也都是 社会中的平凡大众,但平凡的人也可以做出 了不起的事!

那么在这个《轨迹》游戏杂感的结尾, 我就索性说出我作为一个普通人的想法: 在 毕业之后, 我要亲自去一趟长城, 并买一大 堆便利夹,一个夹一个地从长城的头连接到 尾, 然后申报吉尼斯记录。也许各位觉得这 个简直就是妄想, 但笔者就是个喜欢妄想的 人, 而这个妄想又并非不能实现, 作为一个 普通人的笔者,也可以和《轨迹》中的主角 们一样,去挑战自己心中的妄想——不,应 该说是梦想。

大家也许有朝一日能在电视上看见"一 名广东青年于长城创造世界记录"的新闻, 而这个记录, 也许正是受到他热爱的游戏系 列——《轨迹》的激励。





本作一如既往地在前作的基础上加入了 大量新卡片与新角色,并且由于动画的完结, 游戏的剧情也相应迎来高潮,非常值得一玩。

新增加的内容中, 最赞的无疑是随着新 动画的播放而加入的超量相关卡片,游戏一开 始玩家身上便有一套超量卡组,令玩家在游戏 开始时就可以体验到——由于游戏发售时新动 画刚播放没多久,卡片效果还停留在比较基础 的层面, 其简单易用正适合初学者, 同时各种 拥有特殊召唤效果的卡片与同调召唤的相性也 不错,为卡组转型打下了良好基础;而对于老 手而言,超量则进一步丰富了战术组合。而细 节上由于本作加快了AI思考,也使得以往拖沓 的节奏有了明显改善。

说完优点说缺点,首先本作AI智商依然 有待改善,特别是双人战时常常会做出一些令 人匪夷所思的举动,让人欲哭无泪。其次本作 的故事模式依然无趣,就一个"刷"字可以概 括,个人认为故事模式按动画剧情做成一个传 统RPG应该会更有趣吧。

总的来说,本作在决斗方面做得还是相 当不错的、推荐给喜欢卡片游戏的玩家。





一款挂在 "DSi ware" 上的付费下载游 戏。如果你当年没在GBA上玩过《瓦里奥制 造》,那么这款看似简单的游戏恐怕很难被注 意到: 而即便当初玩到, 不亲身体会的话, 也 会犹豫自己花钱来买这个当年GBA游戏中的 附加游戏是否值得。笔者想说的是:值!

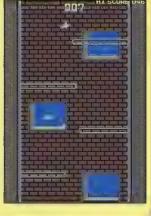
先说单人模式,这是一款让人颇感安详 的游戏,纸飞机缓缓飞入塔中,在轻而悦耳 的音乐中, 伴着风声缓缓下降, 我们去帮它 躲开障碍的同时。也享受游戏带来的视觉和 听觉上的清新体验。

如果仅仅是以上些优点,那《纸飞机》

还真和《瓦里奥制造》内置的小游戏没多大 区别,而这款游戏之所以被DSi ware当做标 志、笔者这里也高分推荐,是因为双人模式 下本作便换了口味——由于双人战是两个玩 家一边比障碍一边争取率先到达终点。因此 原本安详的纸飞机就必须在近乎直线的高速

下落,同时躲避迎 面撞来的障碍,和 玩友在你追我赶中 一决高下。

而本作的价 格,不过200日 元、换算成人民币 也就10元出头。 但一定会让你和身 边的人对战得非常 痛快。





一直对"《闪乱神乐》系列"不感冒,不过在看别人玩过PSV的新作后,忽然觉得游戏做得还挺不错的。角色动作流畅,打起来也有速度感,系统也挺丰富,福利什么的都懒得说。很重要的一点是随时都能搜到日本玩家进行网战,打起来也不算卡。此时惊觉自己真的很习惯用网战质量来评价一款游戏。



展展之間

デモンゲイス

● 武器切換BUG

本作中每名角色都可以装备两套武器,比如A套装为单手武器+盾,B套装为双手武器。A套装在盾牌的加成效果下回避能力一般都会高于B套装,但在按SELCET键从A切换到B后,B套装的回避能力仍然会沿用A套装的,命中能力也同样存在这个BUG,但防御力无影响。利用此BUG,玩家可以给A套装配上高命中的武器和高回避的盾牌,B套装则是主战的高攻击力的武器。此BUG在更换装备、角色升级和读取存档时会自动解除,不过重新切换一下就又生效了。

③通过打宝或购物等方式让队伍的行囊装满,即达到上限数的100

①到地下室的仓库提取目标道具,取出时会发现库存数量明明只有2、但可以拿出9个(即仓库和行囊的总和变成10)

注意,此法只对可以累加的消耗型道 具有效,复制出充足的魔石在打宝时就不会 那么捉襟见肘了。如果复制出大量的"神の 手"、"ポイニードール"等强力道具,会在 一定程度上会降低游戏的难度,请玩家们自 行斟酌使用。

●道具复制BUG

本作中的仓库和行囊存在一个良性BUG,利用行囊复制的方法方便快捷,以下是基本步骤:

D首先, 想要复制的目标道具数量至 少要在3个以上

②将目标道具存2个到地下室的仓库 内,行囊中则留至少1个(1~7或大 于10)



PSV

闪乱神乐 忍着对法 少女们的证明

闪乱カゲラ SHINOVI VERSUS -少女达の证明-

●偷窥裙底风光

作为一款绅士向作品,游戏中换衣室的正常视角是无法看到角色的小裤裤的(当然外露的就不说了)。不过使用特定的手法,就能满足这一绅士们的需求。

在游戏中进入更衣室,将换衣画面设置为纵向,开启陀螺仪机能,然后按住〇键不放,同时将PSV的机体纵向旋转两周,在缩进画面,就能看到如图所示的光景。翻转过程对手的按巧有一点要求,要同时截图更是难上加难的神技。



PSP Ⅱ版

假面骑士 超纖峰英雄

假面ライダー 超クライマックスヒーローズ

●密码补全

在第196辑的本栏目中,白菜早已为大家提供了部分密码。如今官方已经将所有的密码补全,现在就让我们来看下剩余的密码吧。

※在スーパーヒーローズモード下、选择パスワード、輸入以下密码、将会追加新的任务。



密码	追加任务
ウィザード、ブレイド、キバ、ディケイド、クウガ、ダブル	"最后の贈り物"
响鬼、アギト、龙骑、フォーゼ、ブレイド、ディケイド	"历代の鬼たち"
キバ、フォーゼ、电王、ディケイド、カブト、アギト	"角度の问题?"
ファイズ、龙骑、ブレイド、クウガ、响鬼、オーズ	"W(ダブル)の世界"
クウガ、电王、响鬼、キバ、カブト、电王	"地狱兄弟の旅"
アギト、オーズ、カブト、龙騎、ファイズ、キバ	"名乗り对决!"
キバ、クウガ、响鬼、ダブル、ウィザ-ド、ブレイド	"返品、夏みかん!"
ディケイド、ファイズ、オーズ、ウィザード、电王、フォーゼ	"战いの决断"
ウィザード、ディケイド、フォーゼ、アギト、龙骑、ブレイド	"何度でも"
ダブル、フォーゼ、ウィザード、オーズ、ディケイド、响鬼	"ライダー违い?"
カブト、アギト、龙骑、クウガ、ダブル、ウィザ-ド	"似た者同士なのに"
ブレイド、フォーゼ、ウィザード、ファイズ、响鬼、オーズ	"エレメント対决"
オーズ、クウガ、キバ、ディケイド、ファイズ、龙骑	"实はいい人?"
カブト、ブレイド、ダブル、响鬼、キバ、アギト	"人类の为に"
フォーゼ、ウィザード、ファイズ、オーズ、ダブル、电王	"クワガタのキモチ"
クウガ、キバ、カブト、ブレイド、龙騎、ファイズ	"男は背中で语る"
ダブル、响鬼、ディケイド、ウィザ-ド、ダブル、电王	"谁の获物?"
龙騎、ダブル、オ-ズ、カブト、クウガ、キバ	"野・生・传・授"
フォーゼ、ディケイド、ブレイド、キバ、アギト、カブト	"见え透いた劝诱"
ブレイド、电王、カブト、ファイズ、フォーゼ、响鬼	"ノブレス・オブリージュ"
アギト、龙骑、クウガ、响鬼、オ–ズ、ダブル	"野生の感"
カブト、アギト、フォーゼ、ファイズ、响鬼、クウガ	"三原の决意"
ディケイド、クウガ、キバ、龙骑、ウィザード、ファイズ	"喫茶店の守护神"

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 发售表

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏,以美元标价的为美版游戏 所有日版游戏的价格均为税后价格

Allenio ans



3.00	75.83	1984	EHI-G	Arms	340
		The state of the s			
19日	蝼蛄战车(e商店下载)	虫けら战车	Level-5	ACT	800日元
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow - 宿命の魔镜	Konami	ACT	4980日元
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜(e商店下载)	Castlevania: Lords of Shadow – 宿命の魔镜	Konami	ACT	4980日元
20日	路易的鬼屋2	ルイ-ジマンション2	Nintendo	A · AVG	4800日元
20日	路易的鬼屋2(e商店下载)	ルイ-ジマンション2	Nintendo	A · AVG	4800日元
21日	俏皮节奏 自制彩虹婚礼	プリティ-リズム マイ☆デコレインボ-ウエディング	Takara Tomy	ETC	6279日元
22日	生化危机 佣兵 3D&启示录 超值包	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D&リベレーションズ バリューバック	Capcom	ACT&A - AVG	6990日元
24日	路易的鬼屋暗月	Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	A · AVG	39.99美元
27日	字宙船达維号(8商店下载)	宇宙船ダムレイ号	Level-5	AVG	800日元
28日	模拟农场3D 口袋庄园	ファ-ミングシミュレ-タ-3D ポケット农园	Intergrow	SLG	6090日元
11日	卡片战斗先导者 奔向胜利	カードファイト!! ヴァンガード ライド トウ ピクトリー	Furyu	AVG	5229日元
18日	时尚可爱 与小狗嬉戏 街道篇	オシャレでかわいい 子犬と游ぼ!街編	MTO	SLG	5040日元
18日	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	4800日元
18日	朋友聚会 新生活 (e商店下载)	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	售价未定
25日	星座男友 春季 3D	Starry & Sky ~ in Spring ~ 3D	Honeybee	AVG	3980日元
25日	名侦探柯南 木偶交响曲	名探侦コナン マリオネット 交响曲	NBGI	AVG	5480日元
25日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	4980日元
23日	真・女神转生(V	真·女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	6980日元
23日	拓麻歌子的心跳梦想小店	たまごつちのドキドキドリームおみせつち	NBGI	SLG	4980日元
未定	口袋妖怪 X	ポケットモンスターX	Pokernon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Y	ポケットモンスタ-Y	Pokemon	RPG	售价未定
未定	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3D REMIX - ウルム・ザキールと暗の仪式 ~	Starfish	RPG	售价末定
未定	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速変形ジャイロゼッターアルバロスの翼	Square Enix	RPG	售价未定
未定	朋友聚会(暂名)	トモダチコレクション(暫名)	Nintendo	ETC	售价未定

Lukelinth J. L.

◆Nintendo◆A·AVG◆4800日元 378 A





一点見らせなど

◆NBGI◆ACT◆7140日元





系列时隔11年的第二作,受博士委托的胆小路易易以回收累后,以回收票的产并调查幽灵资谷。路易使用吸灵器与鬼屋中的幽灵们作战,

并且要面对各种设计精良的机关,通过吸力、闪光 等手段解谜冒险。游戏还对应最多四人联机,让玩 家们共同挑战时间、狩猎、寻宝等多种任务。



本作跨PS3与PSV平台,攻击派生方式大幅改良,可操作角色。追加,表现力强化。遵循原作剧情,角色们的增加,还有完全原创的梦幻故事海贼记录模式,体验与恶魔果实能

力者们梦幻般的战斗。全新的海洋冒险浪漫谭、 即将在PSV平台起航。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	雅 份
		2013年3月			ALICE AND A
20日	死或生5	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	售价未定
20日	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ Plus ~ア-ランドの炼金术士3~	Gust	RPG	6090日元
20日	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	NBGI	ACT	7140日元
20日	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	6980日元
20日	职业野球魂2013 (PS商店下载)	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	6480日元
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A · RPG	4980日元
28日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	7140日元
28日	圣魔导物语(PS商店下载)	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	6300日元
		2013年4月			· ·
25日	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	7140日元
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	神咒神威神乐 曙之光(PS商店下载)	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记~オトメの兵法!~	Prototype	AVG	6090日元
25日	迷宫X血统 无限	迷宮クロスプラッド インフィニティ	Cyberfront	RPG	6090日元
		2013年5月	HL CO		
23日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A · RPG	6090日元
30日	潜行! 奈亚子 难以名状的疑似游戏	这いよれ! ニャル子さん 名伏しがたいゲームのようなもの	5pb.	AVG	6090日元
		2013年6月			
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリ-ズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリ-ズオフ6 Complete	5pb	AVG	7140日元
T		2913年内			
未定	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q-force	SCE	ACT	售价未定
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定
未定	高达破坏者	ガンダムプレイカー	NBGI	ACT	售价未定
未定	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	要价
d .		2013年2月			
20日	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	3980日元
20日	职业野球魂2013 (PS商店下载)	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	3480日元
20日	夏空独白 携带版	夏空のモノローグ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
20日	老虎与兔子 英雄之日	TIGER & BUNNY (タイガー&バニー) ~ ヒーローズ デイ~	D3 Publisher	AVG	6090日元
25日	电击SP 萝球部	电击SP ロウきゆーぶ!	角川Games	AVG	2940日元
28日	电击SP 萝球部(PS商店下载)	电击SP ロウきゅーぶ!	角川Games	AVG	2410日元
28日	Megpoid 音乐游戏	Megpoid the music	Paraphray	MUG	6090日元
28日	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
28日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラ-ズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6090日元
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
28日	亚瑟公主	Princess Arthur	Idea Factory	AVG	6090日元
28日	反抗 秘密游戏 第二关卡	リベリオンズ Secret Game 2nd stage	Yeti	AVG	6090日元
28日	雀圣学园 时空魔法	雀圣学园 クロノ★マジック	Boost On	TAB	6800日元
28日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姫2 天下霸统 獅志の继承者	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
28日	星座男友 夏后 携带版	Starry : Sky - after Summer - Portable	Honeybee	AVG	3129日元
		2013年4月			
4日	初恋男友☆恋爱出道宣言□	はつカレっ☆恋爱デビュー宣言!	Furyu	SLG	6090日元
18日	七龙战记2020-11	セプンスドラゴン2020-	SEGA	RPG	6279日元
18日	七龙战记2020- II(PS商店下载)	セブンスドラゴン2020-1	SEGA	RPG	5600日元
18日	遺忘 聚集	アムネシア クラウド	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	月影之锁 错乱偏执病	月影の锁 - 错乱パラノイア-	Takuyo	AVG	7140日元
25日	所罗门之戒 水之章	Solomon's Ring ~水の章 ~	Asgard	AVG	3129日元
		2013年5月			
16日	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	S·RPG	5980日元
30日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	AVG	6090日元
		2013年6月			
20日	夢球部 秘密遗失物	,ロウきゅーぶ! ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	6090日元
20日	萝球部 秘密遗失物(PS商店下载)	ロウきゅーぶ! ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	5040日元
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	SLG	6090日元
27日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
		2013年内			
	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定
未定	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

《写机理SP》 第101~200辑·游戏索引

读引的阅读方法

本索引按照机种划分,共分NDS、PSP、3DS、PSV四大机种。每个机种列表下的游戏按照译名的符号、数字、英文字母、汉语拼音升序依次排列,同款游戏按照所在辑数的先后顺序排列。跨平台游戏在各个机种下都会列出,而像《联合01》这种合集游戏后来又拆分单卖的情况,会在译名中标明具体是其中的哪一款游戏。

> NDS

LETTER LETTER

MAKEMBER THREET

电电动 一个我都有什么?" 化结构的连续设计 化压缩 (个人类

seggio objet nebegán cebie neb

医阴壁阴壁 医皮肤 计多数法数据 电电子 化电影电影电影

SHIPMAPHER & BERTHER

计信息数据数据设备数据设置作品 计设定的设备

HIND RESERVE

游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
AGAIN FBI超心理搜查官	AVG	-	128	特快专递	130
A列车行进DS	SLG	24	112	特快专递	50
BLEACH DS 4th 烈焰使者	ACT	21	118	特快专递	57
BLEACH DS 4th 烈焰使者	ACT	21	118	火热秘技	189
G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起	ACT	_	118	攻略透解	98
G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起	ACT	-	118	火热秘技	189
KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼	RPG	22	130	攻略透解	82
SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战	ACT	20	149	特快专递	34
TV动画 妖精的尾巴 激斗! 魔导士决战	ACT	21	141	特快专递	70
TV动画 妖精的尾巴 激斗! 廣导士决战	ACT	21	143	火热秘技	285
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	RPG	23	107	攻略透解	38
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	RPG	23	107	火热秘技	187
巴哈姆特之血	A · RPG	22	117	攻略透解	80
巴哈姆特之血	A · RPG	22	117	火热秘技	189
巴哈姆特之血	A - RPG	22	118	研究中心	130
巴哈姆特之血	A · RPG	22	120	研究中心	247
孢子英雄 竞技场	AVG	20	122	特快专递	70
闭锁病栋2	AVG	-	144	特快专递	49
变形金刚 堕落者的复仇 博派	ACT	19	115	特快专递	64
变形金刚 塞伯坦之战 博派	ACT	21	138	特快专递	72
波斯王子 隨落之王	ACT	_	101	火热秘技	189
波斯王子 堕落之王	ACT	***	102	特快专递	50
波斯王子 遗忘之沙	ACT	_	137	特快专递	96
不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	RPG	27	130	攻略透解	93
不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	RPG	27	130	火热秘技	189
不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	RPG	27	131	火热秘技	188
不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	RPG	24	149	攻略透解	162
不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	RPG	24	152	火热秘技	188
不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	RPG	24	160	黄金眼Review	43
不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	RPG	25	101	火热秘技	188
不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	RPG	25	102	火热秘技	188
财宝逸闻 机械遗产	AVG	22	160	攻略透解	103
茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松	SLG	_	126	特快专递	78
超级化石挖掘者	RPG	20	151	攻略透解	130
超级机器人大战K	S · RPG	23	107	火热秘技	187
超级机器人大战K	S · RPG	23	108	攻略透解	46
超级机器人大战。	S · RPG	23	148	攻略透解	70
超级机器人大战上	S - RPG	23	157	黄金眼Review	14
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S · RPG	24	136	攻略透解	83
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S · RPG	24	136	火热秘技	189
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S · RPG	24	137	火热秘技	188
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S · RPG	24	141	黄金眼Review	20
超级机器人大战 3 6 6 5 6 5 6 7 7 8 7 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	S · RPG	24	105	火热秘技	187
超级机器人学园	AVG	24	119	攻略透解	84

	游戏译名	类型	黄金眼	平分 糧数	所屬栏自	起始页
	超级机器人学园	AVG	21	119	火热秘技	189
į	超级机器人学园	AVG	21	123	黃金眼Review	14
i	超级涂鸦	PUZ	25	145	特快专递	54
-	超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也!	ACT	23	106	特快专递	120
	超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也!	ACT	23	106	火热秘技	187
	超时空之钥	RPG	24	101	攻略透解	70
		RPG				
	超时空之钥		24	102	研究中心	118
	超时空之钥	RPG	24	109	黄金眼Review	14
	成为魔女	AVG	-	114	特快专递	64
•	的意涂鸦	PUZ	26	120	特快专递	117
•	的意涂鸦	PUZ	26	120	火热秘技	284
•	创造球会DS 世界挑战2010	SLG	-	138	火热秘技	189
-	刺客信条 探索	ACT	_	128	火热秘技	285
	搭档DS	AVG	_	107	特快专递	148
	大家的水族馆	SLG	_	132	特快专递	68
	大剑 银眼的魔女	ACT	_	114	火热秘技	189
	大神传 小小太阳	A - AVG	26	144	攻略透解	84
	大神传 小小太阳	A · AVG	26	145	研究中心	124
	大神传 小小太阳	A · AVG	26	145	火热秘技	188
	大神传 小小太阳	A · AVG	26	151	黄金眼Review	24
	道具获取者 我们的科学与魔法的关系	RPG	21	118	特快专递	62
	帝国时代 神话世纪	SLG	-	103	攻略透解	130
	帝国时代 神话世纪	SLG	-	103	火热秘技	284
	帝国时代 神话世纪	SLG		108	黄金眼Review	14
			01			
	电击学园RPG 维纳斯十字架	RPG	21	109	攻略透解	99
	电击学园RPG 维纳斯十字架	RPG	21	109	火热秘技	187
-	多湖辉的头脑体操	ETC	-	114	特快专递	62
	恶魔城 被剥夺的刻印	ACT	22	103	黄金眼Review	18
	恶魔幸存者2	S - RPG	26	164	攻略透解	114
-	恶魔奉存者2	S · RPG	26	165	研究中心	153
	恶魔幸存者2	S · RPG	26	172	黄金眼Review	16
	二之国 漆黑的魔导士	RPG	26	149	攻略透解	140
			_			
	二之国 漆黑的魔导士	RPG	26	150	研究中心	128
	二之国 漆黑的魔导士	RPG	26	159	黄金眼Review	20
	飞哥与小佛	ACT	-	105	火热秘技	186
J	风云! 大笼城	SLG	-	111	特快专递	68
-	附着灵	AVG	-	119	特快专递	82
	钢铁大师	SLG	-	122	特快专递	68
•	站 噜大对决	PUZ	22	116	特快专递	60
	古墓丽影 地下世界	A · AVG	1	101	火热秘技	189
	坐兽敢死队	ACT	20	125		187
					火热秘技	
	怪兽敢死队	ACT	20	126	攻略透解	140
1	圣物大战外星人	ACT	-	108	特快专递	140
:	光辉历史	RPG	27	147	攻略透解	96
:	光辉历史	RPG	27	155	黄金眼Review	16
	光辉圣约3 瞳	S · RPG	24	126	攻略透解	148
	光辉圣约3 瞳	S · RPG	24	126	火热秘技	187
	光明力量 羽翼	S · RPG	22	105	火热秘技	187
			_			
	光明力量 羽戴	S · RPG	22	106	攻略透解	96
	光明力量 羽難	S · RPG	22	112	黄金眼Review	16
	光之四战士 最终幻想外传	RPG	24	122	火热秘技	189
:	光之四战士 最终幻想外传	RPG	24	123	攻略透解	98
1	国夫君的超热血大运动会	ACT	-	129	特快专递	54
1	国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯	SPG	23	136	特快专递	80
	哈利波特与死亡圣器 第一部	ACT	_	148	特快专递	52
	哈利波特与死亡圣器 第二部	ACT	_	164	特快专递	104
-			22			
	毎贼王 巨人之战	ACT	22	143	特快专递	128
	每贼王 巨人之战	ACT	22	144	火热秘技	188
	梅贼王 巨人之战2 新世界	ACT	22	172	攻略透解	108
2	黑色印记 放逐之刃	RPG	-	114	攻略透解	95
-	黑执事 幻影幽灵	AVG	-	112	特快专递	56
1	黄行霸道 唐人街战争	ACT	27	107	攻略透解	81
	養行霸道 唐人街战争	ACT	27	107	火热秘技	186
_	黃行霸道 唐人街战争	ACT	27	108	火热秘技	186
	養行霸道 唐人街战争	ACT	27	109	研究中心	120
-	幻幻球 双重打击	PUZ	-	107	火热秘技	186
	幻想水浒传 十二宫	RPG	26	102	火热秘技	189
:	ANSAMIT I — A					
	幻想水浒传 十二宫	RPG	26	103	攻略透解	110

						1
	游戏译名	类型	黄金眼评		所屬栏目	起始页
	黄金太阳 黑暗黎明	RPG	24	147	研究中心	128
	毁灭公爵 临界质量	ACT	-	158	攻略透解	92
	火焰之纹章 新・紋章之谜 光与影的英雄	S · RPG	25	139	攻略透解	96
	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S · RPG	25	140	火热秘技	189
	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S · RPG	25	141	研究中心	128
- 1	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S · RPG	25	141	火热秘技	189
- 1	火焰之紋章 新・紋章之谜 光与影的英雄	S - RPG	25	144	黄金眼Review	30
4	火影忍者 疾风传 忍列传唱	ACT	-	112	火热秘技	189
- !	火影忍者 疾风传 忍列传 🏻	ACT	-	120	火热秘技	284
	火影忍者 最强忍者大结集4	ACT	-	113	火热秘技	188
Ī	吉安娜姐妹DS	ACT	_	109	特快专递	62
	集合! 卡比	ACT	23	164	攻略透解	220
	集合! 卡比	ACT	23	173	黄金眼Review	24
	吉利贝利 弹道豆	PUZ	-	110	特快专递	54
	极限脱出 9小时9个人9道门	AVG	24	127	攻略透解	116
		i	1			
	家庭教师REBORN DS 炎斗XX超决战!真6吊花	ACT	21	141	特快专递	66
	家庭教师REBORN DS 炎之命运 II 命运的两人	RPG	-	109	火熱秘技	187
_	家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发	ACT	-	117	火热秘技	189
-	交叉财宝	RPG	-	126	特快专递	75
-	交叉财宝	RPG	-	126	火热秘技	187
1	杰克力量 消防员	ACT	-	106	特快专递	116
-	节奏天国 金	MUG	-	111	火热秘技	188
4	警察 新兵	ACT]-	125	特快专递	50
-	警察 新兵	ACT	-	127	火热秘技	189
-	巨人之战 飞龙	ACT	-	121	火热秘技	188
_	口袋棒球12	SPG	_	127	火热秘技	189
-	口袋妖怪+信长之野望	SLG	24	179	特快专递	60
	口袋妖怪+信长之野望	SLG	24	181	火热秘技	204
		SLG	24	182	1	129
	口袋妖怪+信长之野望		1		下漸工房	
	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	RPG	24	110	攻略透解	65
	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	RPG	24	110	火热秘技	189
	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	APG	24	112	研究中心	120
- 1	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	APG	24	116	黄金眼Review	20
- (口袋妖怪 黒・白	RPG	30	143	攻略透解	160
ı	口袋妖怪 黒・白	RPG	30	144	火热秘技	189
- 1	口袋妖怪 黑。白	RPG	30	146	研究中心	129
- 1	口袋妖怪 黑•白	RPG	30	147	研究中心	131
- 1	口袋妖怪 黒・白	RPG	30	149	黄金眼Review	18
-	口袋妖怪 黒・白	RPG	30	178	下崽工房	175
	口袋妖怪 黑2。自2	RPG	28	186	攻略诱解	98
	口袋妖怪 黑2・白2	RPG	28	194	黄金眼Review	22
	口袋妖怪突击队 光之轨迹	A · RPG	24	131	攻略透解	122
_						
_	口袋妖怪突击队 光之轨迹	A · RPG	24	132	研究中心	118
	口袋妖怪突击队 光之轨迹	A · RPG	24	134	黄金眼Review	24
_	口袋妖怪 心金・灵银	RPG	.28	120	攻略透解	176
_	口袋妖怪 心金・灵银	RPG	28	120	火热秘技	285
. 1	蜡笔小新 呆呆大忍传!前进!春日部忍者队!	ACT	24	132	特快专递	55
9	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	ACT	23	109	攻略透解	110
1	蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战	ACT	23	149	特快专递	39
1	蓝龙 异界的巨兽	A · RPG	21	121	攻略透解	92
	蓝龙 异界的巨兽	A · RPG	21	122	研究中心	132
	狼与香辛料 渡海之风	SLG	-	123	火热秘技	187
	乐高大战	RTS	-	114	火热秘技	188
	乐高摇滚乐队 ************************************	MUG	24	123	火热秘技	186
	當电十一人2 威胁的侵略者	RPG	24	121	攻略透解	104
	雷电十一人2 威胁的侵略者	RPG	24	121	火热秘技	189
- 4	冒电十一人2 威胁的侵略者	RPG	24	122	研究中心	138
	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破	RPG	26	138	攻略透解	89
1		RPG	26	139	火热秘技	189
1	喬电十一人3 向世界挑战 火花・爆破		26	141	研究中心	117
1	着电十一人3 向世界挑战 火花・爆破 雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破	RPG			攻略透解	98
1		AVG	27	125	CA MI RE 194	90
1 1 1	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破		27	125	火热秘技	187
1 1 1	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破 雷頓教授与魔神之笛	AVG				
1 1 1 1	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破 雷顿教授与魔神之質 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛	AVG AVG AVG	27 27	125 126	火热秘技 研究中心	187 80
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破 雷顿教授与魔神之質 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛 雷頓教授与最后的时间旅行	AVG AVG AVG	27 27 28	125 126 101	火热秘技 研究中心 攻略透解	187 80 44
1 1 1 1 1 1	雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与最后的时间旅行 雷顿教授与最后的时间旅行	AVG AVG AVG AVG	27 27 28 28	125 126 101 101	火热秘技 研究中心 攻略透解 火热秘技	187 80 44 189
11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破 雷顿教授与魔神之策 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与最后的时间旅行 雷顿教授与最后的时间旅行 力量高尔夫	AVG AVG AVG AVG AVG SPG	27 27 28 28 24	125 126 101 101 156	火热秘技 研究中心 攻略透解 火热秘技 特快专递	187 80 44 189 64
11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与魔神之笛 雷顿教授与最后的时间旅行 雷顿教授与最后的时间旅行	AVG AVG AVG AVG	27 27 28 28	125 126 101 101	火热秘技 研究中心 攻略透解 火热秘技	187 80 44 189

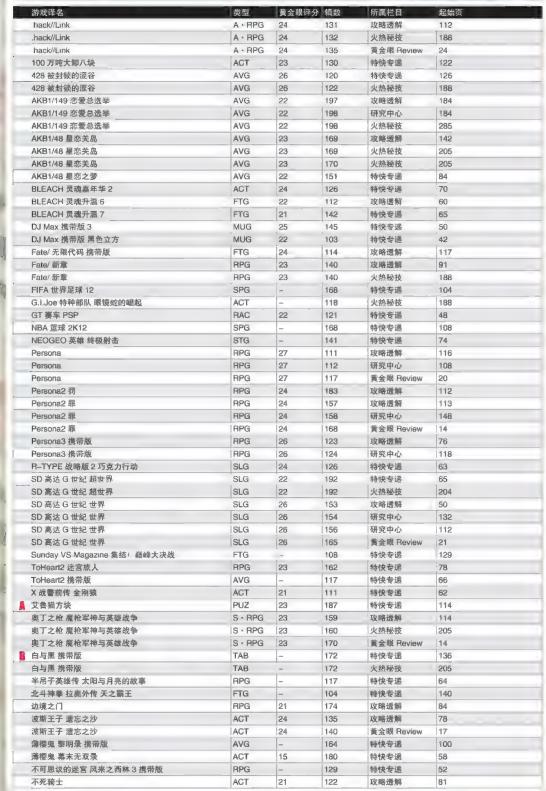
MALINE ME	Alt and	44 A AM	177 A AD MIL	20 W.O	An LA MA
游戏译名	类型		评分 辑数	所属栏目	起始页
烈焰强击	RPG RPG	24	102	攻略透解	100
灵感动作 小瓦强的大管险	ACT	-	102	火热秘技 特快专递	51
另一个时空,另一片叶 镜中侦探	AVG	22	110	特快专递	56
流星洛克人3	RPG	22	103	研究中心	182
流行之神DS 都市传说怪异事件	AVG	_	117	火热秘技	188
龙珠DS2 突击! 红绸军	ACT	22	129	攻略透解	110
龙珠DS2 突击! 红绸军	ACT	22	129	火热秘技	189
龙珠改 蹇亚人来袭	RPG	24	111	攻略透解	70
龙珠改 赛亚人来袭	RPG	24	111	火热秘技	188
龙珠改 赛亚人来袭	RPG	24	112	研究中心	136
龙珠改 赛亚人来姜	RPG	24	118	黄金眼Review	20
陆行鸟与魔法绘本 魔女、少女与5勇者	AVG	-	103	特快专递	54
洛克人EXE 流星行动	RPG	_	124	攻略透解	112
洛克人EXE 流星行动	RPG	_	124	火热秘技	187
洛克人EXE 流星行动	RPG	_	126	研究中心	88
洛克人ZERO合集	ACT	_	137	特快专递	102
绿野仙踪	RPG	22	103	攻略透解	142
绿野仙踪	RPG	22	103	火热秘技	285
■ 马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	SPG	22	122	特快专递	64
马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	SPG	22	123	火热秘技	187
马里奥对大金刚 迷你岛大行进	ACT	24	148	特快专递	46
马里奥和路易RPG3	RPG	26	105	攻略诱解	84
马里奥和路易RPG3	RPG	26	105	火热秘技	187
漫画英雄 终极联盟2	A - RPG	20	120		164
		23		攻略透解	
梦幻之星 ZERO	A · RPG A · RPG		103		150
梦幻之星 ZERO		23	103	火热秘技	284
迷宮与水坝	RPG	23	111	攻略透解	96
迷宫与水坝	RPG	23	111	火热秘技	189
迷你忍者	ACT	21	120	特快专递	122
迷你烟花	STG	20	105	特快专递	56
谜之房间 主楼	PUZ	21	133	特快专递	48
命运之链	A - RPG	21	105	攻略透解	100
命运之链	A · RPG	21	106	火热秘技	187
名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位		-	105	特快专递	54
名侦探柯南 始于过去的前奏曲	AVG	21	181	特快专递	124
魔法工厂3	A · RPG	24	122	攻略透解	92
魔法工厂3	A - RPG	24	122	火热秘技	189
魔法门 英雄交锋	RPG	23	126	特快专递	72
魔法门 英雄交锋	RPG	23	126	火热秘技	187
模拟动物	SLG	-	105	特快专递	58
魔女传奇 实习魔女与七公主	RPG	-	114	特快专递	68
牧场物语 双子村	SLG	23	139	攻略透解	116
逆转检察官	AVG	26	113	攻略透解	74
逆转检察官	AVG	26	113	火热秘技	189
逆转检察官2	AVG	26	152	攻略透解	62
逆转检察官2	AVG	26	163	黄金眼Review	12
诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	RPG	22	164	攻略透解	155
女神侧身像 负罪之人	RPG	24	104	黄金眼Review	18
女神异阗录 恶魔幸存者	S · RPG	26	104	攻略透解	57
女神异闻录 恶魔幸存者	S · RPG	26	104	火热秘技	189
女神异闻录 恶魔幸存者	S · RPG	26	105	研究中心	136
女神异闻录 恶魔幸存者	S · RPG	26	110	黄金眼Review	16
偶像大师 华贵星辰	AVG	22	120	攻略透解	153
偶像大师 华贵星辰	AVG	22	120	火热秘技	285
偶像大师 华贵星辰	AVG	22	125	黃金眼Review	10
朋友聚会	ETC	-	116	火热秘技	189
噗哟噗哟 20周年纪念版	PUZ	24	163	特快专递	95
噗哟噗哟7	PUZ	23	117	特快专递	52
噗哟噗哟7	PUZ	23	118	火热秘技	189
七龙战记	RPG	24	106	火热秘技	187
七龙战记	RPG	24	107	攻略透解	53
七龙战记	RPG	24	108	研究中心	122
七龙战记	RPG	24	109	火热秘技	186
七龙战记	RPG	24	113	黄金眼Review	22
奇异鸟艾薇	ACT		134	特快专递	56
全假面骑士 骑士世纪	ACT	20	165	攻略透解	83
全假面骑士骑士世纪2	ACT	21	189	攻略透解	124
热斗! 力量甲子园	SPG	-	132	火热秘技	189
# 765T : 27.86T 7 104	SFG	-	102	VIVI 120.1X	100

	游戏译名	类型	黄金眼评约		所屬栏目	起始页
	忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼	ETC	-	108	火热秘技	187
	忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼	ETC		109	特快专递	58
	忍者神龟 冲击	ACT		124	火热秘技	186
S	寨尔达传说 灵魂轨道	A · RPG	26	125	攻略透解	78
	塞尔达传说 灵魂轨道	A - RPG	26	125	火热秘技	186
	塞尔达传说 灵魂轨道	A · RPG	:26	126	火热秘技	186
	塞尔达传说 灵魂轨道	A - RPG	26	128	研究中心	140
	三国志DS3	SLG	_	131	火热秘技	189
			-			62
	森林守护灵 蔚蓝海洋与移动岛屿	S · RPG	-	115	特快专递	
	沙加2 秘宝传说 命运女神	RPG	23	120	攻略透解	128
	沙加3 时空的霸者 影或光	RPG	24	151	攻略透解	109
	山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活!昭和的山手线	SLG	22	140	特快专递	56
	山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活! 昭和的山手线	SLG	22	1143	火热秘技	284
	少年魔法师	AVG	-	119	特快专递	80
	深爱	AVG	26	119	特快专递	74
	深爱	AVG	26	119	火热秘技	189
_	深爱	AVG	26	129	火热秘技	189
	深爱+	AVG	27	137	特快专递	98
			1			+
_	深爱+	AVG	27	138	火热秘技	188
	深爱+	AVG	27	139	火热秘技	189
	世界树迷宫 星海的来访者	RPG	26	132	攻略透解	70
	世界树述宫 星海的来访者	RPG	26	132	火热秘技	189
	世界树迷宫 星海的来访者	RPG	26	133	研究中心	129
	世界树迷宫 星海的来访者	RPG	26	133	火热秘技	188
	世界树迷宫 星海的来访者	RPG	26	134	火热秘技	189
	世界树迷宫 星海的来访者	RPG	26	135	火热秘技	188
	世界树迷宫 星海的来访者	RPG	26	137	黄金眼Review	54
	使命召唤 黑暗行动	FPS	18	147	特快专递	58
_	使命召唤 现代战争 动员	FPS	-	124	火热秘技	186
	实习医生格雷	AVG	_	107	特快专递	142
_	水下恐慌!	PUZ	-	110	特快专递	52
	四狂神战记	A · RPG	24	130	攻略透解	58
	四狂神战记	A · RPG	24	130	火热秘技	189
	四狂神战记	A · RPG	24	131	研究中心	151
	四狂神战记	A - RPG	24	131	火热秘技	189
	斯隆与马克海尔的谜之物语	ETC	22	112	特快专递	52
	索尼克经典合集	ACT	20	130	火热秘技	188
	索尼克经典合集	ACT	20	131	特快专递	140
_	索尼克 色彩	ACT	22	147	攻略透解	119
-					特快专递	
	太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战	MUG	23	138		66
	太空泡泡龙	PUZ	-	118	火热秘技	188
	太空侵略者 极限2	STG	22	108	火热秘技	187
	太空侵略者 极限2	STG	22	109	特快专递	56
	太空侵略者 极限2	STG	22	109	火热秘技	186
	唐金拳击	SPG	-	109	特快专递	60
	逃亡 命运无常	AVG	-	134	特快专递	58
	天空机器人 从此向CODA	A - RPG	24	146	攻略透解	98
	天空机器人 从此向CODA	A · RPG	24	146	火热秘技	189
	天使之異 激斗的轨迹	RPG	23	135	特快专递	76
	庭格尔的恋爱气球之旅	AVG	22	118	攻略透解	80
	庭格尔的恋爱气球之旅	AVG	22	122	黄金眼Review	18
-	王国之心 358/2天	RPG	26	113	攻略透解	52
	王国之心 358/2天	RPG	26	113	火热秘技	189
	王国之心 358/2天	RPG	26	120	黄金眼Review	32
	王国之心 编码重制版	A · RPG	24	145	攻略透解	72
	王国之心 编码重制版	A - RPG	24	146	火热秘技	188
	王国之心 编码重制版	A · RPG	24	153	黄金眼Review	26
	网球王子 双打王子 高雅女生	AVG		107	特快专递	146
	我爱僵尸	ACT	.23	152	特快专递	48
						
	巫师学徒	ACT		141	特快专递	68
		RPG	-	124	火热秘技	187
	巫术 生命之樸		23	130	攻略透解	43
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	RPG			1 4 5 mar 4-5	
		RPG RPG	23	130	火热秘技	188
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说			130 133	火热秘技 火热秘技	188
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	RPG	23			
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限前镜	RPG RPG	23	133	火热秘技	189
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限抗路 无限航路	RPG RPG RPG	23 23 25 25	133 114 114	火热秘技 攻略遼解 火热秘技	189 74 189
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说 无限前镜	RPG RPG	23 23 25	133	火热秘技 攻略透解	189 74

游	戏译名	类型	黄金眼道	子分 辑数	所属栏自	起始页
	l境传说DS	RPG	19	103	特快专递	50
仙	填传说DS	RPG	19	103	火热秘技	285
小	小/ 宠物店 春天	SLG	-	108	特快专递	142
1	,灵传说	RPG	24	102	攻略透解	77
n	>灵传说	RPG	24	102	火热秘技	189
1	,灵传说	RPG	24	106	黄金眼Review	14
喧	1 器音乐	MUG	-	146	特快专递	52
学	生会的一己之见 DS学生会	AVG	-	132	火热秘技	189
Я	₽形 群袭	ACT	_	169	特快专递	98
23	整之谜2	PUZ	23	138	特快专递	68
档	表 化笔记 连接现在的未来	AVG	22	123	特快专递	74
英	雄战记 雷万丁	S · RPG	21	102	特快专递	58
	者斗恶龙VI 幻之大地	RPG	26	129	攻略透解	86
	者斗恶龙VI 幻之大地	RPG	26	131	研究中心	152
更	者斗恶龙IX 星空的守望者	BPG	28	115	火热秘技	189
	者斗恶龙IX 星空的守望者	RPG	28	116	攻略透解	96
	者斗恶龙(X 星空的守望者	RPG	28	116	火热秘技	188
	者斗恶龙IX 星空的守望者	RPG	28	117	研究中心	136
	者斗恶龙IX星空的守望者	RPG	28	138	研究中心	126
-	者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	134	攻略透解	67
-	者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	134	火热秘技	189
-	者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	135	研究中心	182
	者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	135	火热秘技	188
	者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	136	火热秘技	189
-	看 4 恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	138	黄金眼Review	33
	者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	RPG	24	156	研究中心	122
	金歌朵拉同盟 圣剑武勇传	SLG	22	125	攻略透解	63
	·歌朵拉同盟 圣剑武勇传	SLG	22	126	火热秘技	187
	4灵诡计	AVG	25	137	攻略透解	118
	和我守护你	ACT	23	112	火热秘技	189
			_			
	3我守护你	ACT	-	113	特快专递	50
]我制造	ETC	26	111	特快专递	66
	r戏王5D's 世界冠军赛2010 复苏的阿卡迪	TAB	w	131	火热秘技	189
	r戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009	TAB	-	108	火热秘技	187
	7戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009	TAB	-	112	火热秘技	188
	对王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009	TAB	-	113	火热秘技	188
	好戏中心CX 有野的挑战状2	ETC	-	107	特快专递	150
	T能×无罪	AVG	-	112	特快专递	54
	面惊魂	FPS	-	104	火热秘技	188
	社 公想 火焰山的魔法师	ARPG	-	128	火热秘技	285
	t斗与收服 口袋妖怪打字DS	ETC	-	158	特快专递	55
	t斗与收服 口袋妖怪打字DS	ETC	-	160	火热秘技	204
战	计之魂 数码发令员	RPG	21	141	特快专递	72
战	计之魂 数码发令员	RPG	21	142	火热秘技	189
	计主魂 数码发令员	RPG	21	143	火热秘技	285
召	引唤之夜X 泪之王冠	RPG	24	123	攻略透解	116
召	I唤之夜X 泪之王冠	RPG	24	123	火热秘技	187
召	I唤之夜X 泪之王冠	RPG	24	124	研究中心	126
真	【・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	121	攻略透解	72
真	1・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	121	火热秘技	189
10	・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	122	研究中心	117
消	・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	127	黃金眼Review	24
整	建曲邻居	AVG	-	116	特快专递	62
指	环王 征服	A · RPG	-	104	特快专递	144
指	环王 征服	A · RPG	-	104	火热秘技	189
	植物大战僵尸	SLG	24	153	攻略透解	103
	四蛛侠 时间边缘	ACT	-	169	特快专递	104
	[装机兵2 重装上阵	RPG	27	173	攻略透解	118
	接机兵2 重装上阵	RPG	27	174	研究中心	140
	接机兵2 重装上阵	RPG	27	174	火热秘技	285
	装机兵3	RPG	25	140	攻略透解	112
	技机兵3	RPG	25	140	火热秘技	189
	主装机兵3	RPG	25	141	研究中心	124
	建装机兵3	RPG	25	141	火热秘技	189
		RPG	25			
	[装机兵3 ■求 费利克斯与菲丽西提的相遇		23	146	黄金眼Review 特納去達	17
		ACT	-	106	特快专递	118
	是鬼敢死队	ACT	1	114	特快专递	72
	B鬼敢死队	ACT	-	124	火热秘技	187
100	b后之窗 深夜中的约定	AVG	25	128	特快专递	132

游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所屬栏目	起始页
最终幻想 水晶编年史 时之回声	A · RPG	23	104	攻略透解	126
最终幻想 水晶编年史 时之回声	A · RPG	23	104	火热秘技	188
最终幻想 水晶编年史 时之回声	A · RPG	23	105	火热秘技	187





游戏译名	类型	黄金眼词	分 碧数	所属栏目	起始页
育縣默示录 连续变换 II	FTG	26	156	攻略透解	74
苍異默示录 连续变换	FTG	26	157	火热秘技	189
苍翼默示录 连续变换	FTG	26	164	火熱秘技	285
超级弹丸论破 2 再见绝望学园	AVG	29	188	攻略透解	72
超级弹丸论破2 再见绝望学国	AVG	29	188	火热秘技	205
超级弹丸论破 2 再见绝望学园	AVG	29	196	黄金眼 Review	80
超级机器人大战 OG 外传 魔装机神 II 邪神启示录	S · RPG	23	175	攻略透解	67
超级机器人大战 OG 外传 魔装机神 邪神启示录	S - RPG	23	175	火热秘技	205
超级漫画英雄战队	ACT	_	122	火热秘技	188
超时空要塞 三角开拓者	ACT	25	152	攻略透解	138
超时空要塞 三角开拓者	ACT	25	153	火热秘技	189
超时空要塞 王牌开拓者	ACT	23	102	黄金眼 Review	165
超时空要塞 终极开拓者	ACT	24	121	攻略透解	129
超时空要塞 终极开拓者	ACT	24	123		136
The state of the s	1			研究中心	7
超时空要讓 终极开拓者	ACT	24	126	黄金眼 Review	12
炽热之魂 加速	S · RPG	23	117	特快专递	62
炽热之魂 加速	S - RPG	23	118	攻略透解	108
炽热之魂 加速	S · APG	23	119	研究中心	131
炽焰同盟	S · RPG	24	136	攻略透解	111
炽焰同盟	S - RPG	24	142	黄金眼 Review	16
炽焰同盟	S · RPG	24	142	火热秘技	188
初音未来 女歌手计划	MUG	28	115	攻略透解	132
初音末来 女歌手计划 2nd	MUG	29	140	攻略透解	83
初音未来 女歌手计划 2nd	MUG	29	145	黄金眼 Review	26
初音未来 女歌手计划 扩张版	MUG	24	171	特快专递	88
传颂之物 携带版	S - RPG	23	113	攻略透解	119
刺客信条 血族	ACT	23	124	特快专递	62
打击者 1945 PLUS	STG	-	105	火热秘技	186
大众畅快	ACT	24	121	特快专递	54
		1			
大众网球 携带版	SPG	26	130	特快专通	118
但丁神曲	ACT	24	130	攻略透解	108
但丁神曲	ACT	24	133	黄金眼 Review	14
丹尼尔・X 终极力量	ACT	-	129	特快专選	56
第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S · RPG	26	157	攻略透解	75
第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S · RPG	26	158	研究中心	144
第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S - RPG	26	158	火热秘技	188
第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S - RPG	26	169	黄金眼 Review	16
第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S · RPG	25	180	攻略透解	67
第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S · RPG	25	180	火热秘技	205
第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S - RPG	25	181	研究中心	154
第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S · RPG	25	181	火热秘技	205
抵抗 报复之刻	TPS	24	107	攻略透解	96
抵抗 报复之刻	TPS	24	108	火热秘技	186
地球防卫军 2 携带版	ACT	19	156	攻略诱艇	91
地狱犬计划	FTG	13	142	特快专递	62
	BPG	10	123		67
冬宮川双生女神与命运大地		-		特快专递	
冬宮哥特 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	RPG	-	185	火热秘技	204
冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	RPG	21	160	攻略透解	90
冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	RPG	21	161	火热秘技	204
东京鬼祓师 鸦乃社学园奇谭	RPG	25	134	攻略透解	114
东京鬼祓师 鸦乃社学园奇谭	RPG	25	135	研究中心	167
对决传说	FTG	23	117	攻略透解	100
对决传说	FTG	23	117	火热秘技	188
对决传说	FTG	23	121	黄金眼 Review	14
对决传说	FTG	23	122	研究中心	146
鹅妈妈童谣的秘密之馆	AVG	16	162	特快专递	84
噩梦骑士	RPG	23	133	攻略透解	79
绯色的碎片 携带版	AVG	-	103	特快专递	48
飞屋环游记	ACT	_	113	特快专递	46
风暴恋人 快!	AVG	-	185	特快专递	88
钢铁侠2		10	134	1	62
	ACT	18	-	特快专递	
高达回忆 战争的记忆	ACT	18	162	特快专通	75
高达突击幸存者	ACT	23	131	攻略透解	77
高达 突击幸存者	ACT	23	132	研究中心	141
格斗之王 携带版 '94~'98 大蛇之章	FTG	15	137	特快专递	104
古典迷宫 X2	RPG	21	155	特快专递	48
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	ETC	24	142	攻略透解	92
DE INSHIP OF THE PROPERTY.					
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	ETC	24	143	火热秘技	284

游戏译名	类型	黄金眼记	平分 辑数	所属栏目	起始页
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 G	ETC	23	165	攻略透解	123
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 G	ETC	23	165	火热秘技	205
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 G	ETC	23	166	研究中心	158
怪物猎人 携带版 3rd	ACT	30	149	攻略透解	62
怪物猎人 携带版 3rd	ACT	30	150	研究中心	109
怪物猎人 携带版 3rd	ACT	30	151	研究中心	143
怪物猎人 携带版 3rd	ACT	30	158	黄金眼 Review	14
怪物猎人 携带版 3rd	ACT	30	159	下崽工房	150
怪物猎人 携带版 3rd	ACT	30	163	下患工房	160
怪物猎人 携带版 3rd	ACT	30	164	下戀工房	241
光明之刃	RPG	24	179	攻略透解	96
光明之刃	RPG	24	179	火热秘技	204
光明之刃	RPG	24	181	研究中心	148
光明之心	RPG	21	150	攻略透解	77
光明之心	RPG	21	151	研究中心	152
光明之心	RPG	21	151	火热秘技	282
光明之心	RPG	21	152	火热秘技	189
光明之心	RPG	21	153	火热秘技	188
光明之舟	RPG	21	200	攻略透解	215
哈利波特与混血王子	A · AVG	-	115	特快专递	74
海猫鸣泣之时 携带版 1	AVG	-	170	特快专递	146
海贼王冒险黎明	RPG	22	197	攻略透解	214
寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	FTG	_	102	特快专递	54
汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜	MUG	21	118	特快专递	66
撼天神塔 黑暗回归	A · RPG		108	特快专递	134
合金弹头	ACT	_	128	特快专递	138
核石之王	ACT	21	145	攻略透解	82
核石之王	ACT	21	148	火热秘技	189
黑豹 2 如龙 阿修罗篇	A · AVG	26	179	攻略透解	126
黑豹 2 如龙 阿修罗篇	A · AVG	26	179	火热秘技	205
黑豹 如龙新章	A · AVG	27	144	攻略透解	63
黑豹 如龙新童	A · AVG	27	145	研究中心	108
黑豹 如龙新章	A · AVG	27	150	黄金眼 Review	36
黑岩射手 游戏版	RPG	23	166	攻略透解	96
黑岩射手 游戏版	RPG	23	167	研究中心	238
黑岩射手游戏版	RPG	23	167	火热秘技	285
黑子的篮球 奇迹比赛	SLG	20	189	特快专递	106
横行霸道 唐人街战争	ACT	-	123	火热秘技	186
红星	ACT	-	132	特快专递	66
化物语 携带版	AVG	-	190	特快专递	118
幻想传说 换装迷宫 X	RPG	25	141	攻略透解	85
幻想传说 换装迷宫 X	RPG	25	141	火热秘技	188
幻想传说 换装迷宫 X	RPG	25	142	研究中心	130
幻想传说 换装迷宫 X	RPG	25	147	火热秘技	188
幻想高尔夫 魔法飞球携带版	SPG	-	110	特快专递	62
幻想水浒传 交织百年之时	RPG	21	176	攻略透解	124
幻域战记 携带版	S - RPG	22	169	攻略透解	121
皇家骑士团 命运之轮	S · RPG	28	147	攻略透解	64
皇家骑士团 命运之轮	S - RPG	28	148	研究中心	123
皇家骑士团 命运之轮	S · RPG	28	151	研究中心	163
皇家骑士团 命运之轮	S · RPG	28	156	黄金眼 Review	14
皇牌空战 X2 联合突击	STG	25	142	攻略透解	112
皇牌空战 X2 联合突击	STG	25	143	研究中心	211
皇牌空战 X2 联合突击	STG	25	147	黄金眼 Review	32
混沌时代 6	S · RPG	21	186	特快专递	80
火影忍者 疾风传 羁绊驱动	ACT	-	140	特快专递	62
火影忍者 疾风传 终极冲击	ACT	25	170	攻略透解	71
火影忍者 疾风传 终极冲击	ACT	25	171	研究中心	158
火影忍者 疾风传 终极冲击	ACT	25	177	黄金眼 Review	16
火影忍者 疾风传 终极觉醒 3	FTG	25	126	特快专递	68
机车风暴 极地先锋	RAC	26	121	特快专递	56
机动战士高达 AGE 宇宙驱动版·宇宙加速版	RPG	23	190	攻略透解	130
机动战士高达 AGE 宇宙驱动版,宇宙加速版	RPG	23	191	火热秘技	284
机动战士高达 高达对高达	ACT	24	101	攻略透解	110
机动战士高达 高达对高达	ACT	24	105	黄金眼 Review	14
					-i
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	ACT	26	125	特快专递	34
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	ACT	26	126	攻略透解	128
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	ACT	26	130	黄金眼 Review	12

-	游戏译名	类型	黄金眼评分		所属栏目	起始页
	机动战士高达 新基连的野望	SLG	24	167	特快专递	198
	机动战士高达 战场之绊 携带版	ACT	23	108	攻略透解	90
	寂静岭 破碎的记忆	A · AVG	24	129	攻略透解	,77
	寂静岭 破碎的记忆	A · AVG	24	129	火热秘技	188
	极品飞车 变速	RAC	-	120	特快专递	124
	极品飞车 秘密行动	RAC	-	102	特快专递	52
	寄生前夜 第三个生日	A · APG	25	150	攻略透解	62
	寄生前夜 第三个生日	A · RPG	25	152	火热秘技	189
-	寄生前夜 第三个生日	A · BPG	25	161	黄金眼 Review	24
	机装猎兵 EX	ACT	23	199	特快专递	128
-	假面女仆卫士 跃动大混战	FTG	-	106	特快专递	124
			-		1	
	假面骑士 超巅峰英雄	ACT	-	196	火热秘技	285
	假面骑士 超巅峰英雄	ACT	-	197	特快专递	112
	假面骑士 超巅峰英雄	ACT	-	200	火热秘技	297
	假面骑士 巅峰英雄 OOO	ACT	22	149	特快专递	32
	加速世界 银翼觉醒	SLG	18	191	特快专递	128
	家庭教师 REBORN 斗技场 2 精神爆发	FTG	20	121	特快专递	52
	剑、魔法与学园物 2	RPG	22	115	攻略透解	112
	剣、魔法与学園物 2	RPG	22	116	研究中心	158
-	剣、魔法与学園物 3	RPG	_	146	特快专递	46
	角斗士 斗士起源	ACT	23	128	攻略透解	66
-	解放之劍 艾克希布	RPG	21	197		162
					攻略透解	
	解放之剑 雷克斯	RPG ACT	23	163	攻略透解	130
	杰克与达斯特 迷失边境	ACT	21	124	特快专递	58
	金色的琴弦 21	AVG	24	107	特快专递	136
	经典坦克大战	STG	-	133	特快专递	54
	绝体绝命都市 3 毁灭之都与她的歌声	A · AVG	25	110	攻略透解	102
ĺ	绝体绝命都市3毀灭之都与她的歌声	A - AVG	25	115	黄金眼 Review	20
	克鲁顿方块	PUZ	24	115	特快专递	72
	科学超电磁炮	AVG	20	174	特快专递	76
	口若悬河(弹丸论破) 希望学园与绝望高中生	AVG	28	148	攻略透解	98
	口若悬河(弹丸论破) 希望学园与绝望高中生	AVG	28	149	火热秘技	219
	口若悬河(弹丸论破) 希望学园与绝望高中生	AVG	28	150	火热秘技	189
-		-	-			+ -
	口若悬河(弹丸论破) 希望学园与绝望高中生	AVG	28	189	游戏文化频道	90
	口若悬河(弹丸论破) 希望学园与绝望高中生	AVG	28	190	游戏文化频道	63
	口若悬河(弹丸论破) 希望学园与绝望高中生	AVG	28	191	游戏文化频道	145
	跨过我的尸体	RPG	26	171	攻略透解	118
	跨过我的尸体	RPG	26	172	研究中心	146
	兰岛物语 少女的约定	AVG	-	117	特快专递	60
	蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	S · RPG	21	143	攻略透解	200
	蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	S - RPG	21	144	火热秘技	188
-	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	FTG	_	190	特快专递	122
	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	FTG		190	火热秘技	204
	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪		10			
		FTG	18	154	特快专递	62
	老虎和兔子 独占直播	ACT	-	193	特快专递	56
	乐高哈利波特 1 ~ 4 年	A · AVG	21	138	特快专递	76
	乐高加勒比海盗	ACT	-	159	特快专递	100
	乐高印第安纳琼斯 2 冒险再续	ACT	22	125	特快专递	40
	乐高印第安纳琼斯 2 冒险再续	ACT	22	127	火热秘技	188
	乐克乐克 午夜嘉年华	ACT	_	123	特快专递	72
	凉宫春日的追想	AVG	23	159	攻略透解	106
	凉宫春日的追想	AVG	23	159	火熱秘技	205
	灵魂能力 破碎的宿命	FTG	27	119	特快专递	69
	灵魂能力 破碎的宿命	FTG	27	119	火热秘技	188
	流行音乐携带版	MUG	-	129	特快专递	48
	流行之神 3 曹视厅怪异事件簿	AVG	23	117	特快专递	54
	流行之神3曹枧厅怪异事件簿	AVG	23	117	火热秘技	189
	龙虎斗携带版	AVG	-	118	特快专递	64
	龙士传说 无限 加强版	RPG	24	104	攻略透解	104
	龙士传说 无限 加强版	RPG	24	105	研究中心	146
	龙珠 进化	FTG	20	108	特快专递	136
Ī	龙珠组队战 对决	ACT	24	144	特快专递	52
	露鄉 银色之星的和声	RPG	22	124	攻略透解	65
	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	RPG	21	123	特快专递	70
	玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版 +	RPG	23	101	黄金眼 Review	16
		ACT	-	121	火热秘技	188
	漫画英雄 终极联盟 2	_		1	1 1 2 2 4 2	
_	美食的俘虏 美食生存者	ACT	-	164	特快专递	91
_		_	-	164 189	特快专递	91
	美食的俘虏 美食生存者	ACT	- - 23			

游戏译名		黄金眼i	平分 辑数	所属栏目	起始页
梦幻俱乐部 携带版	SLG	-	147	特快专递	53
梦幻骑士	RPG	24	112	攻略透解	72
梦幻骑士IV 超荷再装填	RPG	24	166	攻略透解	136
梦幻骑士IV 超荷再装填	RPG	24	166	火热秘技	204
梦幻之星 携带版 2	RPG	27	125	攻略透解	118
梦幻之星 携带版 2	RPG	27	126	研究中心	92
梦幻之星 携带版 2	RPG	27	127	研究中心	130
梦幻之星 携带版 2	IRPG	27	129	黄金眼 Review	14
梦幻之星 携带版 2 无限	RPG	24	153	攻略透解	70
梦幻之星 携带版 2 无限	RPG	24	155	火热秘技	188
梦幻之星 携带版 2 无限	RPG	24	156	火热秘技	189
梦幻之星 携带版 2 无限	RPG	24	157	火热秘技	188
梦幻之星 携带版 2 无限	RPG	24	158	火热秘技	189
萌萌大战争 现代版 +	SLG	18	167	特快专递	194
梦想灯笼	AVG	-	108	特快专递	132
名侦探柯南 始于过去的前奏曲	AVG	21	181	特快专递	124
摩登全民赛车	RAC	23	136	特快专递	76
魔界战记 2 携带版	S · RPG	25	108	攻略透解	68
		_			
魔界战记 2 携带版	S · RPG	25	110	火热秘技	188
魔界战记 2 携带版	S · RPG	25	115	火热秘技	188
魔女计划	A - AVG	-	117	特快专選	58
財示之王 数名物語 密語サミサミ M 原語	A - RPG	23	174	攻略透解	102
牧场物语 蜜糖村与村民的愿意	SLG	23	108	攻略透解	104
纳米潜行者	ACT	20	167	特快专递	190
那由多的轨迹	A · RPG	21	188	攻略透解	124
那由多的轨迹	A - RPG	21	189	火热秘技	204
粘土世纪	RPG	21	177	特快专递	68
女王之门 螺旋混沌	S · RPG	22	164	攻略透解	172
女王之门 螺旋混沌	S · RPG	22	167	火热秘技	284
女王之刃 螺旋混沌	S - RPG	23	127	攻略透解	94
偶像大师 SP	SLG	24	106	攻略透解	66
偶像大师 SP	SLG	24	111	黄金眼 Review	16
偶像大师 闪亮音乐祭	MUG	23	194	特快专递	96
啪嗒嘭 2	MUG	25	101	特快专递	38
啪嗒嘭2	MUG	25	109	研究中心	131
啪嗒嘭3	A · RPG	24	158	攻略透解	112
啪嗒擊 3	A · RPG	24	159	研究中心	152
胖公主 選糕一把抓	ACT	24	131	特快专递	138
普利尼 2 特攻游戏! 晓之内裤大作战	ACT	24	132	特快专递	62
普利尼 2 特攻游戏 晓之内裤大作战	ACT	24	133	研究中心	144
普利尼 我做主人公可以吗?	ACT	100	101	火热秘技	188
普利尼 我做主人公可以吗?	ACT	_	102	特快专递	56
七魂 迷宫制造者 编年史	A · RPG	23	110	攻略透解	116
启魂者	RPG	24	192	攻略透解	138
启魂者	RPG	24	192	火热秘技	204
启魂者	RPG	24	194	火热秘技	204
七龙战记 2020	RPG	23	172	攻略透解	85
七龙战记 2020	RPG	23	172	火热秘技	204
潜龙谍影 和平行者	ACT	29	134	攻略透解	92
潜龙谍影 和平行者	ACT	29	135	研究中心	176
潜龙谍影 和平行者	ACT	29	136	火热秘技	188
潜龙谋影 和平行者	ACT	29	137	火热秘技	189
潜龙谋影 和平行者	ACT	29	139	黄金眼 Review	16
他 声与钻石	AVG	23	114	1	60
强袭魔女 白银之蠶	STG	-	186	特快专递	73
				特快专递	
轻音少女 放学后的演奏会	MUG	24	144	特快专递	56
秋叶原之旅	A · AVG	23	159	攻略透解	135
秋叶原之旅	A - AVG	23	159	火热秘技	204
秋叶原之旅	A · AVG	23	160	火热秘技	205
秋叶原之旅 加强版	A · AVG	23	185	特快专递	91
秋叶原之旅 加强版	A · AVG	23	185	火热秘技	204
秋之回忆 女生版	AVG	-	107	特快专递	140
秋之回忆 暂约的记忆	AVG	22	161	特快专递	139
全假面骑士 骑士世纪 2	ACT	21	189	攻略透解	124
全职猎人 奇迹冒险	A · AVG	15	192	特快专递	62
人偶 CID	ACT	-	112	特快专递	48
日常 (宇宙人)	AVG	-	164	特快专递	96
		0.4	100	T/+ 00 346 409	00
荣縢同盟	S · RPG	24	162	攻略透解	90

	游戏译名	类型	黄金眼节	分 報数	所属栏目	起始页
	荣耀同盟	S · RPG	24	163	火热秘技	205
	荣耀同盟	S · APG	24	164	火热秘技	284
S	神眷之力	RPG	23	124	攻略選解	76
	神偷奶爸	ACT	-	141	特快专递	76
	神孕 请为我生孩子吧	RPG	21	182	特快专递	71
	神孕 请为我生孩子吧	RPG	21	184	火热秘技	204
	圣骑战史	RPG	25	167	攻略透解	212
	圣骑战史	RPG	25	174	黄金眼 Review	59
****	圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神明之下	S - RPG	-	182	火热秘技	204
	噬魂师 战斗共鸣	FTG	20	104	特快专递	142
	时间旅人	AVG	27	187	攻略透解	212
	世界超级摩托车锦标赛 09	RAC	19	113		48
-					特快专道	
_	世界传说 光明神话 2	RPG	24	104	攻略透解	82
	世界传说 光明神话 2	RPG	24	105	研究中心	129
	世界传说 光明神话 3	RPG	24	153	攻略透解	86
	世界因为而转 光与暗的公主	RPG	24	116	攻略透解	84
	实况力量职业棒球 2010	SPG	24	139	特快专递	56
	实况力量职业棒球 2011	SPG	23	163	特快专递	106
	失落英雄	RPG	23	191	攻略透解	232
	噬神者	ACT	24	129	攻略透解	58
	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	AVG	23	141	特快专递	78
	数码宝贝大冒险	FIPG	23	198	攻略透解	138
	数码宝贝世界 复原	RPG	24	188	特快专递	62
	双星物语	A - RPG	24	102	攻略透解	68
	死或生 天堂	SPG	18	132	特快专递	60
r	路上自信的征途	ACT	23	114		58
			-		特快专递	
	太鼓之达人 携带版 DX	MUG	24	163	特快专递	101
	桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	TAB	-	140	特快专递	58
	天才麻将少女 Saki 携带版	TAB	21	132	特快专递	52
	天诛 3 携带版	ACT	22	119	攻略透解	100
	天诛 4	ACT	21	105	攻略透解	62
	天诛 4	ACT	21	106	研究中心	138
	铁壁阿童木	ACT	-	122	火热秘技	189
	铁拳 6	FTG	-	125	特快专递	37
	铁拳 6	FTG	-	126	火热秘技	186
	豚鼠特工队	ACT	-	117	特快专递	56
v	瓦尔哈拉骑士 2 战斗英姿	A · RPG	-	115	特快专递	66
•	外星战役	SLG	23	109	攻略透解	88
	玩具总动员3	ACT	22	137	特快专递	106
	王国 一騎当千之劍	ACT	23	148	特快专递	40
			-			
	王国之心 梦中诞生	RPG	30	128	攻略透解	81
	王国之心 梦中诞生	RPG	30	132	黄金眼 Review	12
	伟大战斗 全面爆破	ACT	22	178	特快专递	101
	未来日记 第 13 个日记所有者: RE: WRITE	AVG	22	182	特快专递	78
	维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预宫	S · RPG	26	152	攻略透解	116
	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	AVG	22	183	攻略透解	144
	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	AVG	22	183	火热秘技	204
	我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图	AVG	26	115	攻略透解	91
	我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图	AVG	26	115	火热秘技	188
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	AVG	25	138	攻略透解	109
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	AVG	25	139	研究中心	132
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	AVG	25	139	火热秘技	188
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	4	+ -	-	1.	52
		AVG	25	143	黄金眼 Review	T
	无双大蛇 2 特别版	ACT	26	187	特快专递	118
	无双大蛇 2 特别版	ACT	26	187	火热秘技	284
	无双大蛇 2 特别版	ACT	26	189	研究中心	142
_	无双大蛇 魔王再临	ACT	25	101	攻略透解	95
	武装神姬 战斗大师	ACT	22	139	特快专递	58
	武装神姬 战斗大师 Mk.2	ACT	19	168	特快专递	112
1	小恶魔大选亡	ACT	21	133	特快专递	50
	肖恩・怀特滑雪	SPG	-	101	特快专递	36
	限时幻想	A - RPG	22	138	特快专递	74
	小小大星球	ACT	26	124	攻略透解	98
	小小大星球	ACT	26	128	黄金眼 Review	22
	写真女友	SLG	21	38	特快专递	38
			22		1	
4	信长之野望 苍天录 威力加强版	SLG		166	特快专递	75
	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ACT	-	168	特快专递	114
	心跳回忆 4	AVG	26	125	特快专递	46
	心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事	AVG	24	179	特快专递	66

游戏译名	类型	黄金眼闪	分 辑数	所属栏目	起始页
星球大战前线 精英舰队	ACT	-	125	火热秘技	186
旋风管家 噩梦天国	AVG	-	110	特快专递	60
喧哗番长 4 一年战争	A · AVG	23	130	特快专递	120
喧哗番长兄弟 塔京大逃杀	A · AVG	21	186	攻略透解	124
福滚乐队 不插电	MUG	23	112	特快专递	46
妖精的尾巴 杰尔夫觉醒	ACT	-	179	特快专递	70
妖精的尾巴 携带公会	ACT	19	136	特快专递	78
妖精的尾巴 携带公会 2	ACT	16	155	特快专递	44
遥远的时空中 3 with 十六夜记 爱藏版	AVG	23	110	特快专递	58
野性传说	ACT	21	116	特快专递	64
一騎当千十字冲击	ACT	21	134	特快专递 火热秘技	64
一骑当千 十字冲击 异界年代记	RPG	18	135	特快专递	188
异世纪传说 携带版	ACT	22	153	研究中心	133
异世纪传说 携带版	ACT	22	162	黄金眼 Review	15
异说 012 最终幻想	FTG	27	154	攻略透解	101
异说 012 最终幻想	FTG	27	154	火热秘技	188
异说 012 最终幻想	FTG	27	156	火热秘技	188
异说 012 最终幻想	FTG	27	166	黄金眼 Review	15
异说最终幻想	FTG	28	102	攻略透解	60
异说 最终幻想	FTG	28	102	火热秘技	188
异说 最终幻想	FTG	28	103	研究中心	161
异说 最终幻想	FTG	28	103	黄金眼 Review	14
伊苏 & 年代记	A - RPG	23	116	攻略透解	66
伊苏 7	A · RPG	26	120	攻略透解	210
伊苏 7	A - RPG	26	124	黄金眼 Review	24
伊苏 VS 空之轨迹 抉择・传说	FTG	21	140	攻略透解	132
伊苏 菲尔盖纳之誓约	A · RPG	25	133	特快专递	51
伊苏 菲尔盖纳之誓约	A · RPG	25	135	攻略透解	93
印第安纳琼斯与王者之杖	ACT	20	114	攻略透解	102
银魂双六	TAB	22	199	特快专递	122
英杰传说 勇气双维	ACT	21	177	火热秘技	204
英杰传说 勇气双雄	ACT	21	178	特快专递	83
英雄 VS	ACT	21	199	特快专递	133
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	168	攻略透解	136
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	168	火热秘技	204
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	169	火热秘技	204
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	175	黄金眼 Review	14
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	144	攻略透解	104
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	147	火热秘技	189
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	148	火热秘技	188
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	149	火热秘技	218
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	150	火热秘技	188
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	152	黄金眼 Review	24
英雄幻想曲	RPG	-	176	特快专递	34
英雄幻想曲	RPG	-	176	火热秘技	205
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	RPG	-	111	特快专递	64
永无大陆 纳鲁鲁王国物语	SLG		185	特快专递	84
永远的阿塞利亚 大地的尽头	S · RPG	-	178	特快专递	94
永远的阿塞利亚 大地的尽头	S - RPG	-	178	火热秘技	205
勇者 30	RPG	24	113	攻略透解	102
勇者 30 2nd	RPG	24	165	攻略透解	98
勇者 30 2nd	RPG	24	165	火热秘技	205
勇者 30 2nd	RPG	24	166	研究中心	160
勇者别嚣张 3D	ACT	25	131	特快专递	136
勇者别嚣张 3D	ACT	25	134	研究中心	146
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	RPG	21	133	攻略透解	96
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	RPG	21	134	研究中心	152
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	RPG	21	134	火热秘技	188
游戏里也要听爸爸的话	AVG	21	182	特快专递	88
游戏王 5D's 双重战力 4	TAB	-	126	火热秘技	186
游戏王5D's 双重战力4	TAB	-	127	火热秘技	189
游戏王 5D's 双重战力 5	TAB	-	143	特快专通	132
游戏王 5D's 双重战力 6	TAB	24	168	特快专递	101
游戏王对战怪兽 GX 双重战力 3	TAB	-	103	特快专递	46
御姐武戏 特别版	ACT	15	156	特快专递	66
远程搜查 通往真相的 23 天	AVG	24	105	特快专递	60
	01.0		100	Acts July of the 100	42
元素怪兽 TD	SLG	-	125	特快专選	42

游戏译名 	类型	黄金眼		所属栏目	起始页
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S · RPG	27	128	火热秘技	284
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S · RPG	27	129	研究中心	139
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S · APG	27	130	研究中心	134
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S · RPG	27	131	黄金眼 Review	32
戏场的女武神 3	S - RPG	27	152	攻略透解	100
设场的女武神3	S · RPG	27	154	研究中心	119
战场的女武神3	S - RPG	27	163	黄金眼 Review	18
战场的女武神 3 附加版	S · PRG	-	172	特快专递	132
伐地双雄 第 40 日	STG	24	128	特快专递	134
伐地双雄 第 40 日	STG	24	128	火热秘技	284
戈国 BASARA 群雄编年史	ACT	18	164	攻略透解	194
戈国 BASARA 群錐编年史	ACT	18	164	火热秘技	284
戈国 BASARA 群維编年史	ACT	18	166	火热秘技	205
戈国 BASARA 群雄之战	ACT	22	109	攻略透解	64
戈国 BASARA 群雄之战	ACT	22	110	火热秘技	188
戈国 BASARA 群雄之战	ACT	22	114	黄金眼 Review	14
发国 BASARA 群雄之战	ACT	22	114	火热秘技	189
战国绘札游戏 不如归 大乱	SLG	23	143	攻略透解	178
战国绘札游戏 不如归 乱	SLG	-	101	特快专递	42
战国无双 3Z 特别版	ACT	22	178	攻略透解	146
找律之云	A - AVG	23	170	攻略透解	128
战神 斯巴达幽灵	ACT	28	146	攻略透解	58
战神 斯巴达幽灵	ACT	28	154	黄金眼 Review	22
3唤之夜3	S - RPG	24	192	攻略透解	79
3唤之夜3	S · RPG	24	194	研究中心	138
・三国无双 5 Special	ACT	21	122	特快专递	57
・三国元双5帝国	ACT	22	129	特快专递	42
厚・三国无双 6 特別版	ACT	22	166	攻略透解	120
車・三国无双 6 特別版	ACT	22	166	火热秘技	204
真・三国无双 联合突袭	ACT	23	106	攻略透解	47
真・三国无双 联合突袭	ACT	23	106	火热秘技	186
真・三国无双 联合突袭	ACT	23	107	研究中心	132
1・三国无双联合突袭 2	ACT	26	131	攻略透解	95
真・三国无双 联合突袭 2	ACT	26	132	研究中心	130
・三国无双 联合突袭 2	ACT	26	136	黄金眼 Review	30
板架部 侦探、幽灵与怪盗	AVG	-	167	特快专递	181
K盒战机	RPG	27	161	攻略透解	67
氏盒战机	RPG	27	162	研究中心	166
K 盒战机	RPG	27	162	火热秘技	204
氏盒战机	RPG	27	165	火热秘技	204
法盒战机	RPG	27	171	黄金眼 Review	14
E盒线机 W		-			
	RPG	23	194	攻略透解	104
t盒战机 W	RPG	23	194	火热秘技	205
氏盒战机 W	RPG	23	196	下崽工房	234
部环王 阿拉贡的冒险	ACT	22	143	攻略透解	188
R业进化足球 2012	SPG	25	170	特快专递	142
男末神秘特工队 第五日之兽	ACT	-	124	特快专递	60
き甲核心 3 携帯版	ACT	23	117	攻略透解	116
足猴啦 比波猴战记	RPG	-	108	特快专递	138
最后的约定物语	RPG	23	158	攻略透解	66
是后的战士	RPG	24	139	攻略透解	81
收终幻想用	RPG	22	191	火热秘技	285
最終幻想Ⅳ 完全收藏	RPG	23	155	攻略透解	90
接终幻想Ⅳ 完全收藏	RPG	23	156	研究中心	104
最终幻想 零式	RPG	29	170	攻略透解	96
数终幻想 零式	RPG	29	170	火热秘技	204
数终幻想 零式	RPG	29	171	研究中心	142
整约根 零式	RPG	29	171	火热秘技	204
最终幻想 零式	RPG	29	172	火热秘技	205
最终幻想 零式	APG	29	173	火热秘技	205
	RPG	1	176	黄金眼 Review	13





	-	Suit Te	Nesta II.	10000	- Ladel
Nikoli 的谜题 美术馆	PUZ	-	163	三次元空间	20
■ 愛丽丝和魔法扑克	PUZ	-	169	三次元空间	22
€ 苍翼默示录 克隆幻影	ACT		198	攻略透解	172

	·	_	1 1	y	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
ā	超级街头霸王IV 3D	FTG	24	154	特快专递	58
	超级口袋妖怪大乱斗	ACT	24	165	三次元空间	30
	超级口缘妖怪大乱斗	ACT	24	165	火热秘技	204
	超级马里奥 3D 大陆	ACT	27	170	三次元空间	16
	超级马里奥 3D 大陆	ACT	27	171	攻略透解	100
	超级马里奥 3D 大陆	ACT	27	178	黃金眼 Review	15
	初音未来与未来之星 未来计划	MUG	22	178	特快专递	78
	电波人 RPG	RPG	-	177	三次元空间	18
	电波人 RPG2	RPG	-	192	特快专递	70
	多巴胺混合	MUG	7	180	三次元空间	19
E	恶魔召唤师 灵魂黑客	RPG	24	191	攻略透解	206
-	恶魔召唤师 灵魂黑客	RPG	24	191	火热秘技	284
		RPG				
	恶魔召唤师 灵魂黑客		24	192	研究中心	158
	钢铁潜水员	SLG	. 22	159	三次元空间	40
	公寓打墙乐	MUG		200	三次元空间	93
	公主代码	A · RPG	21	181	攻略透解	110
	公主代码	A · RPG	21	181	火热秘技	204
	怪物猎人 3 G	ACT	25	173	攻略透解	79
	怪物猎人3G	ACT	25	174	研究中心	144
	怪物猎人3G	ACT	25	174	火热秘技	284
	怪物猎人 3 G	ACT	25	175	下崽工房	146
	怪物猎人 3 G	ACT	25	179	下順工房	150
	怪物猎人3G	ACT	25	180	黄金眼 Review	13
	怪物猎人3G	ACT	25	183	下崽工房	159
	怪物猎人3G	ACT	25	184	下崽工房	156
	怪物猎人3G	ACT	25	187	下嵐工房	254
	怪物猎人3G	ACT	25	188	下崽工房	177
	怪物猎人 3 G	ACT	25	191	下崽工房	248
	怪物猎人3G	ACT	25	198	下崽工房	188
- 10	海贼王 无限航路 SP	A · AVG	23	160	攻略透解	136
	海贼王 无限航路 SP	A - AVG	23	161	火热秘技	205
	幻想生活	RPG	26	. 197	攻略透解	144
	幻想生活	RPG	26	197	火热秘技	285
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	181	攻略透解	81
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	181	下崽工房	146
	火焰之纹章 觉醒	S · RPG	28	182	研究中心	130
	火焰之紋章 觉醒	S - RPG	28	183	下慮工房	156
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	184	下崽工房	155
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	185	下崽工房	162
	火焰之纹章 觉醒	S · RPG	28	186	下崽工房	154
		S - RPG	28			254
	火焰之纹章 觉醒			187	下嵐工房	
	火焰之纹章 觉醒	S · RPG	28	189	下崽工房	160
	火焰之纹章 觉護	S · RPG	.28	190	黄金眼 Review	14
	火焰之纹章 觉醒	S - RPG	28	190	下嵐工房	169
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	192	下嵐工房	164
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	194	下嵐工房	164
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	195	下崽工房	160
	火焰之紋章 觉醒	S · RPG	28	196	下嵐工房	232
1	疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印	ACT	-	193	三次元空间	71
8						
	极限脱出 善人死亡	AVG	26	177	攻略透解	131
	极限脱出 善人死亡	AVG	26	186	黄金眼 Review	13
	简单下载系列 Vol.1 THE 密室逃脱	AVG	,-	164	三次元空间	37
	简单下载系列 Vol.2 THE 密室逃脱 学校旧校舍篇	AVG	-	175	三次元空间	16
	简单下载系列 Vol.3 THE 密室逃脱 名人豪宅篇	AVG	-	181	三次元空间	21
	简单下载系列 Vol.4 THE 密室逃脱 南国旅游胜地篇	AVG	-	191	三次元空间	67
	简单下载系列 Vol.5 THE 诅咒的废弃医院	AVG	440	192	三次元空间	21
-	简单下载系列 Vol.7 THE 花心男友 突袭! 劈腿现场	AVG	_	199	三次元空间	49
	交响旋律 最终幻想	MUG	25	177	特快专递	58
					火热秘技	204
	交响旋律 最终幻想	MUG	25	177		
	交响旋律 最终幻想	MUG	25	179	下思工房	150
	解放之剑 艾克希布	RPG	21	197	攻略透解	162
	解放之剑 雷克斯	RPG	23	163	攻略透解	130
	节奏猎人 和声骑士	MUG	and the same of th	191	特快专递	119
	节奏猎人 和声骑士	MUG	1_	192	火热秘技	204
	爵士桌球 3D 专家版	SPG	_	166	三次元空间	17
M	卡片召唤师	TAB	26	186	特快专递	76
-	卡片召喚师	TAB	26	187	下廠工房	255
		-	26			
	卡片召唤师	TAB		190	下思工房	167
	卡片召喚师	TAB	26	191	下嵐工房	248

					_	
	A-10.		Pulling the	7 3	* * * * *	intal
[口袋妖怪 AR 搜寻者	STG	-	186	三次元空间	31
Ţ	口袋妖怪 AR 搜寻者	STG	-	187	火热秘技	284
F	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	196	攻略透解	204
F	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	196	火热秘技	285
-	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	197	下撇工房	231
	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	198	下嵐工房	190
	口袋妖怪立体图鉴 BW	ETC	-	162	三次元空间	18
	口袋妖怪 全国图鉴 专业版	ETC		187	三次元空间	103
			100			
	跨界计划	S · RPG	.26	193	攻略透解	78
	時界计划	S - RPG	26	198	黄金眼 Review	14
	拉比拉比外传 魔女的猫	PUZ	_	162	三次元空间	17
1	过推	PUZ	-	172	三次元空间	18
- 3	拉与落	PUZ	-	196	三次元空间	90
1	暦电十一人 GO 光明・黒暗	RPG	25	174	三次元空间	61
1	雷电十一人 GO 2 时空之石 热风・雷鸣	RPG	26	197	攻略透解	125
1	胃电十一人 GO 2 时空之石 热风・雷鸣	RPG	26	197	火热秘技	285
1	曹顿教授对逆转裁判	AVG	25	196	强作袭来	31
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	198	下崽工房	189
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	199	黄金眼 Review	36
		AVG	25			258
	曹顿教授对逆转裁判 野体教授对进转裁判			199	下胤工房	
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	200	下崽工房	258
	胃顿教授与超文明 A 的遗产	AVG	25	200	攻略透解	185
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	155	攻略透解	56
1	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	159	下崽工房	148
1	首顿教授与奇迹假面	AVG	24	160	下嵐工房	156
1	層额教授与奇迹假面	AVG	24	161	下崽工房	152
1	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	162	下崽工房	152
1	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	163	下崽工房	160
1	書顿教授与奇迹假面	AVG	24	164	下嵐工房	240
	曹顿教授与奇迹假面	AVG	24	166	下崽工房	162
	階級教授与奇迹假面	AVG	24	169	下嵐工房	170
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	170	下胤工房	154
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	171	下崽工房	160
Q.M.	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	172	下崽工房	162
911	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	173	下崽工房	172
9	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	174	下崽工房	245
9	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	175	下崽工房	147
-1	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	176	下崽工房	158
-1	 	AVG	24	177	下崽工房	164
- 1	數额教授与奇迹假面	AVG	24	180	下崽工房	151
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	181	下崽工房	146
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	185	下崽工房	163
	南 板教授与奇迹假面	AVG	24	186	下患工房	155
	立体动物之森	ETC	28	195	攻略遊解	108
	立体动物之森	ETC	28	195	火热秘技	204
	联合 01 (SLG	21	184	攻略透解	101
DOG.	联合 01 (机场管理人)	SLG	21	184	攻略透解	98
1	联合 01(解放少女)	STG	21	184	攻略透解	93
1004	联合 01(真红圣骸布)	RPG	21	184	攻略透解	107
	善	ACT	_	161	三次元空间	26
	马里奥赛车 7	RAC	26	172	三次元空间	21
	马里奥赛车7	RAC	26	179	黄金眼 Review	15
				4		
	马里奥网球 公开赛	SPG	22	183	攻略透解	134
	马里奥网球 公开赛	SPG	22	183	火热秘技	205
	马里奥网球 公开赛	SPG	22	185	火热秘技	205
1	马里奥网球 公开賽	SPG	22	191	黄金眼 Review	57
Athr	美人时钟	ETC		179	三次元空间	23
ř	迷宫 RPG 皮克丹 2	RPG	-	190	三次元空间	23
	迷宫的彼端	RPG	19	175	攻略透解	108
ì		AVG	22	165	三次元空间	23
	迷惡馆 回音之间	-		187	攻略透解	176
ì	迷惑馆 回音之间	A - RPG-SLG		1 1/2 7	-24 -41 VET 101,	
i	魔法工厂4	A - RPG+SLG		180	सम्बद्धाः स्टेन क्षेत्रः क्ष	155
ii B	魔法工厂4	A · RPG+SLG	27	189	研究中心	155
ii N	魔法工厂 4 魔法工厂 4 收场物语 初始的大地	A · RPG+SLG SLG	27 26	[177	攻略透解	110
ii II II II	魔法工厂 4 魔法工厂 4 牧场物语 初始的大地 牧场物语 初始的大地	A · RPG+SLG SLG SLG	27 26 26	177	攻略透解 研究中心	110 166
ii II II II	魔法工厂 4 魔法工厂 4 收场物语 初始的大地	A · RPG+SLG SLG	27 26	[177	攻略透解	110
11 月 日 日 日	魔法工厂 4 魔法工厂 4 牧场物语 初始的大地 牧场物语 初始的大地	A · RPG+SLG SLG SLG	27 26 26	177	攻略透解 研究中心	110 166
ii B q q q	魔法工厂 4 魔法工厂 4 收场物语 初始的大地 收场物语 初始的大地	A · RPG+SLG SLG SLG SLG	27 26 26 26	177 178 178	攻略透解 研究中心 火热秘技	110 166 205
11	魔法工厂 4 魔法工厂 4 放场物语 初始的大地 收场物语 初始的大地 收场物语 初始的大地 收场物语 初始的大地	A · RPG+SLG SLG SLG SLG SLG	27 26 26 26 26	177 178 178 186	攻略透解 研究中心 火热秘技 責金眼 Review	110 166 205 15
	意法工厂 4 意法工厂 4 放场物语 初始的大地 放场物语 初始的大地 收场物语 初始的大地 收场物语 初始的大地	A · RPG+SLG SLG SLG SLG SLG RPG	27 26 26 26 26	177 178 178 186 178	攻略透解 研究中心 火热秘技 黃金眼 Review 攻略透解	110 166 205 15 130

A.	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		3 4 3 3 42	81. 1. 6	4 2 3 4	I TELE
-	任天狗+猫	ETC	OE .	152	特快专递	44
		-	25	153		
1	塞尔达传说 时之笛 3D	A - RPG	27	161	攻略透解	43
1	塞尔达传说 时之笛 3D	A · RPG	27	162	研究中心	154
				183		
	三国志弹珠台	TAB			三次元空间	31
	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	ACT	21	190	攻略透解	154
	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	ACT	21	190	火热秘技	204
	闪乱神乐 少女们的真影	ACT	23	168	攻略透解	124
	闪乱神乐 少女们的真影	ACT	23	168	火热秘技	205
	深爱工具	ETC	_	176	三次元空间	15
		RPG	24	162		116
	深渊传说		4		攻略透解	
	深渊传说	RPG	24	162	火热秘技	204
	深渊传说	RPG	24	163	火热秘技	204
	生化危机 启示录	A · AVG	27	175		86
			4		攻略透解	
	生化危机 启示录	A · AVG	27	176	研究中心	148
	生化危机 启示录	A · AVG	27	183	黄金眼 Review	23
	生化危机 佣兵 3D	ACT	25	160	攻略透解	122
			-			
_	生化危机 佣兵 3D	ACT	25	161	研究中心	148
	时间旅人	AVG	27	187	攻略透解	212
	世界树迷宫1/ 传承的巨神	RPG	26	187	攻略透解	142
					-	
	世界树迷宫IV 传承的巨神	RPG	26	187	下崽工房	252
	世界树迷宫1/ 传承的巨神	RPG	26	188	研究中心	150
	世界树迷宫IV 传承的巨神	RPG	26	188	下崽工房	176
	世界树迷宫IV传承的巨神	RPG	26	188	火热秘技	204
	世界树迷宫1/ 传承的巨神	RPG	26	189	火热秘技	205
	世界树迷宫1/ 传承的巨神	RPG	26	190	下嵐工房	166
		RPG			*	*
1	世界树迷宮IV传承的巨神		26	191	下順工房	246
	世界树迷宫1/2 传承的巨神	RPG	26	192	下崽工房	162
	世界树迷宫IV 传承的巨神	RPG	26	195	黄金眼 Review	12
	史莱姆总动员 3 大海贼和尾巴团	A · AVG	1	172		72
					攻略透解	
	史莱姆总动员 3 大海贼和尾巴团	A · AVG		173	火热秘技	204
	失落英雄	RPG	23	191	攻略透解	232
	死或生 次元	FTG	25	159	三次元空间	35
					*	
	死或生 次元	FTG	25	160	火热秘技	204
	索尼克 世紀 青之冒险	ACT	24	173	攻略透解	149
1	逃出丧尸城	ACT		188	三次元空间	41
	逃脱冒险 旧校會的少女	AVG	-	189	三次元空间	39
	▼ 王国之心 3D 梦中坠落	RPG	26	180	攻略透解	121
	王国之心 3D 梦中坠落	RPG	26	180	火热秘技	204
			*	-		
٠.	王国之心 3D 梦中坠落	RPG	26	189	黄金眼 Review	12
1	西部旋转侠	ACT		178	三次元空间	22
7	新·超级马里奥兄弟 2	ACT	27	188	攻略透解	105
	新·超级马里奥兄弟 2	ACT	27	192	下崽工房	165
	新·超級马里奥兄弟 2	ACT	27	194	下嵐工房	167
	新・超级马里奥兄弟 2	ACT	27	196	下崽工房	233
	新・超级马里奥兄弟 2	ACT	27	197	黄金眼 Review	38
	新・超级马里奥兄弟 2	ACT	27	197	下崽工房	233
3	新·光之神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	28	179	攻略透解	77
	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	28	179	火热秘技	205
	新。光之神话 帕尔蒂娜之镜					
		ACT	.28	180	研究中心	152
	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	28	182	研究中心	135
	新·光之神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	28	188	黄金眼 Review	38
	新。深爱	AVG	26	177	特快专递	46
3						•
1	新、深爱	AVG	26	185	黄金眼 Review	15
	星际火狐 64 3D	STG	24	163	攻略透解	120
4	血纏吸血鬼	A · RPG	_	185	三次元空间	41
	夜之魔人和战争的国家 漂流的吸血鬼	SLG		184	三次元空间	33
	樱武士	ACT		171	三次元空间	16
	勇气原点 飞翔妖精	RPG	26	193	攻略透解	116
	勇气原点 飞翔妖精	RPG	26	193	火热秘技	204
	勇气原点 飞翔妖精	RPG	26	195	研究中心	143
	勇者斗恶龙VI 伊甸的战士	RPG	27	199	攻略透解	200
	勇者斗恶龙VI 伊甸的战士	RPG	27	199	下崽工房	259
	勇者斗恶龙VI 伊甸的战士	RPG	27	199	火热秘技	285
	勇者斗恶龙VI 伊甸的战士	RPG	27	200	下崽工房	259
	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆 3D	RPG	27	184	攻略透解	128
			4			
	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆 3D	RPG	27	184	火热秘技	204
	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆 3D	RPG	27	187	火热秘技	285
	勇者斗恶龙 怪兽縣 特瑞的神奇大陆 3D	RPG	27	192	黄金眼 Review	12
	圆点吞食者 新皮克丹	ACT	_	168	三次元空间	22
			-			
	战国无双 编年史	ACT	27	154	攻略遷解	85

100	1	(23	46.9°	ix a second	171.6
战国无双 编年史	ACT	27	155	攻略透解	120
战国无双 编年史	ACT	27	159	下崽工房	149
战国无双 编年史	ACT	27	160	下崽工房	157
战国无双 编年史	ACT	27	161	下崽工房	153
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	191	攻略透解	176
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	192	研究中心	151
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	193	下崽工房	155
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	194	下崽工房	165
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	195	下崽工房	158
真・三国无双 VS	ACT	24	182	攻略透解	100
真・三国无双 VS	ACT	24	182	下嵐工房	128
真・三国无双 VS	ACT	24	184	下崽工房	154
真・三園无双 VS	ACT	24	188	下崽工房	179
侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	AVG	-	187	游戏文化频道	136
纸片马里奥 超级贴纸	A · AVG	26	196	攻略透解	188
终极军团	ACT	24	196	攻略透解	136
终极军团	ACT	24	196	火热秘技	284
终极军团	ACT	24	197	下崽工房	230
终极军团	ACT	24	199	黄金眼 Review	34

游戏译名	类型	黄金暖评分	維数	所属栏目	起始页
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	197	攻略透解	184
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	研究中心	184
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	白金殿堂	242
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	火热秘技	285
DJ Max Technika Tune	MUG	-	192	特快专递	57
DJ Max Technika Tune	MUG	1-	192	白金殿堂	176
FIFA13	SPG	22	193	特快专递	53
FIFA 足球	SPG	24	177	特快专递	52
FIFA 足球	SPG	24	177	白金殿堂	178
Persona4 黄金版	RPG	29	185	攻略透解	107
Persona4 黄金版	RPG	29	186	研究中心	142
Persona4 黄金版	RPG	29	186	白金殿堂	170
Persona4 黄金版	RPG	29	186	火热秘技	204
Persona4 黄金版	RPG	29	190	火热秘技	205
Persona4 黄金版	RPG	29	193	黄金眼 Review	15
奥加韵律	SLG	22	189	特快专递	112
苍翼默示录 连续变换 扩张版	FTG	25	174	火热秘技	284
苍翼默示录 连续变换 扩张版	FTG	25	174	实用别册	54
初音未来 女歌手计划 1	MUG	26	190	特快专递	110
初音未来 女歌手计划 f	MUG	26	190	火热秘技	205
初音未来 女歌手计划 f	MUG	26	191	白金殿堂	266
刺客信条 🎚 自由使命	ACT	21	194	攻略透解	121
刺客信条Ⅲ 自由使命	ACT	21	195	白金殿堂	184
刺客信条Ⅲ 自由使命	ACT	21	198	黄金眼 Review	18
大众高尔夫 6	SPG	25	174	实用别册	50
大众高尔夫 6	SPG	25	176	白金殿堂	172
抵抗 燃烧的天空	FPS	23	184	攻略透解	114
抵抗 燃烧的天空	FPS	23	184	白金殿堂	176
恶魔之眼	RPG	22	199	攻略透解	172
恶魔之眼	RPG	22	199	火热秘技	284
恶魔之眼	RPG	22	200	研究中心	248
恶魔之眼	RPG	22	200	白金殿堂	272
恶魔之眼	RPG	22	200	火热秘技	296
国王、魔王与 7 公主 新・王样物语	A - RPG	23	180	攻略透解	104
花边骑士	A - RPG	-	191	特快专递	122
机动战士高达 SEED 激战宿命	ACT	22	185	攻略透解	141
机动战士高达 SEED 激战宿命	ACT	22	188	研究中心	144
机动战士高达 SEED 激战宿命	ACT	22	188	白金殿堂	186
极限脱出 善人死亡	AVG	26	177	攻略透解	131
极限脱出 善人死亡	AVG	26	186	黄金眼 Review	13
狡狐大冒险 时空神儈	ACT	25	199	攻略透解	151
骷髅大冒险	ACT	24	187	攻略透解	191
雷曼 起源	ACT	26	178	攻略透解	110
雪曼 起源	ACT	26	179	白金殿堂	168

Q	游戏译名	-1		The state of the s		[
2		类型		平分 構數	所属栏目	起始页
2	梦幻之星在线 2	RPG	25	200	攻略透解	107
R	潜龙谍影 HD 版	ACT	24	187	研究中心	232
	忍道 2 散华	ACT	24	174	实用别册	44
	忍道 2 散华	ACT	24	176	白金殿堂	170
	忍道2散华	ACT	24	176	火热秘技	204
	忍者龙剑传 Σ 加强版	ACT	24	177	攻略透解	90
	忍者龙剑传 ∑ 加强版	ACT	24	179	研究中心	152
	忍者龙剑传 Σ 加强版	ACT	24	187	黄金眼 Review	15
			+		1	
	忍者龙剑传 Σ2 加强版	ACT	22	200	攻略透解	228
5	山脊赛车	RAC	21	174	实用别册	60
	山脊賽车	RAC	21	177	下崽工房	164
	山脊赛车	RAC	21	179	PSV 总部	17
	山脊赛车	RAC	21	180	下崽工房	150
	山脊赛车	RAC	21	183	下崽工房	157
	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	ACT	24	200	攻略透解	172
	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	ACT	24	200	火热秘技	297
			1	-	The second	
	圣人协奏曲 陨星之献诗	SLG	20	182	火热秘技	205
	声与形	ACT	-	189	攻略透解	135
	时间旅人	AVG	27	187	攻略透解	212
	使命召唤 黑色行动 解密	FPS	21	195	攻略透解	129
	使命召唤 黑色行动 解密	FPS	21	196	研究中心	228
T	逃脱计划	ACT	_	182	白金殿堂	166
	特殊接道部	AVG	21	190	攻略透解	147
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	23	196	攻略透解	173
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	23	197	白金殿堂	238
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	23	197	火热秘技	284
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	.23	198	火热秘技	284
	突击枪手	ACT	22	186	特快专递	86
	突击枪手	ACT	22	190	下崽工房	168
	突击枪手	ACT	22	193		153
162					下崽工房	
W	未知海域 宝藏之战	TAB	23	198	攻略透解	156
	未知海域 黄金深渊	A - AVG	26	174	实用别册	27
	未知海域 黃金深渊	A · AVG	26	175	白金殿堂	154
	未知海域 黄金深渊	A · AVG	26	181	黄金眼 Review	15
	武士与龙	ACT+SLG	23	181	特快专递	128
	武士与龙	ACT+SLG	23	182	PSV 总部	16
	武士与龙	ACT+SLG	23	183	PSV 总部	27
	1 1 122		+			
	武士与龙	ACT+SLG	23	184	PSV总部	30
	武士与龙	ACT+SLG	23	186	PSV 总部	28
	无瑕传说 R	RPG	22	175	攻略透解	117
	无瑕传说 R	RPG	22	175	火热秘技	204
	无瑕传说 R	RPG	22	176	火热秘技	205
	无瑕传说 R	RPG	22	177	研究中心	152
	无瑕传说 R	RPG	22	177	白金殿堂	176
w						
A	限界凸骑 怪物卡片对决	TAB	21	199	特快专递	140
	仙境传说 奥德赛	ACT	26	176	攻略透解	95
	仙境传说 奥德賽	ACT	26	177	研究中心	158
	仙境传说 奥德赛	ACT	26	178	白金殿堂	182
	仙境传说 奥德赛	ACT	26	188	下崽工房	178
	小小大星球	ACT	26	191	攻略透解	161
			-			
	小小大屋碰	ACT	26			178
	小小大星球	ACT	26	192	白金殿堂	178
	信长之野望 天道 威力加强版	SLG	25	192 193	白金殿堂 攻略透解	135
	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版	SLG SLG		192	白金殿堂	
	信长之野望 天道 威力加强版	SLG	25	192 193	白金殿堂 攻略透解	135
	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版	SLG SLG	25 25	192 193 194	白金殿堂 攻略透解 白金殿堂	135 178
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海	SLG SLG A - RPG	25 25 25	192 193 194 192	白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 攻略透解	135 178 100
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海	SLG SLG A · RPG A · RPG	25 25 25 25	192 193 194 192 193 194	白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 火熱秘技	135 178 100 170 205
Y	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海	SLG SLG A · RPG A · RPG A · RPG A · RPG	25 25 25 25 25 25 25	192 193 194 192 193 194 197	白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 火热秘技 黄金眼 Review	135 178 100 170 205 36
Y	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海	SLG SLG A · RPG	25 25 25 25 25 25 25 25	192 193 194 192 193 194 197 199	白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 攻略透繁 白金殿繁 火热秘技 黄金眼 Review 游戏文化频道	135 178 100 170 205 36 114
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灾厄重生 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT	25 25 25 25 25 25 25 25 25	192 193 194 192 193 194 197 199	白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 攻略透繁 白金殿繁 大热秘技 黄金眼 Review 游戏文化频道 下崽工房	135 178 100 170 205 36 114 244
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灾厄重生 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG	25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 22	192 193 194 192 193 194 197 199 174	白金殿堂 攻略透解 白金殿壁 攻略透壁解 白金殿壁 火热秘技 黄金眼 Review 游戏文 化频道 下崽工房 实用别册	135 178 100 170 205 36 114 244 38
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灾厄重生 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT	25 25 25 25 25 25 25 25 25	192 193 194 192 193 194 197 199	白金殿堂 攻略透解 白金殿堂 攻略透繁 白金殿繁 大热秘技 黄金眼 Review 游戏文化频道 下崽工房	135 178 100 170 205 36 114 244
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灾厄重生 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG	25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 22	192 193 194 192 193 194 197 199 174	白金殿堂 攻略透解 白金殿壁 攻略透壁解 白金殿壁 火热秘技 黄金眼 Review 游戏文 化频道 下崽工房 实用别册	135 178 100 170 205 36 114 244 38
Ÿ	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灰厄重生 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG	25 25 25 25 25 25 25 - 22 22 22 22	192 193 194 192 193 194 197 199 174 178 182	白金殿堂 攻略透解 白金殿聲 文略透響 白金殿登堂 火黄金眼 Review 游戏 化频道 下避用别册 下惠惠职 Review	135 178 100 170 205 36 114 244 38
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灾厄重生 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG AVG	25 25 25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 2	192 193 194 192 193 194 197 199 174 178 182	白金殿堂 攻略透解 白金殿壁解 白金殿壁堂 火黄金眼 Review 游戏工厂房 实用别册 下惠思 Review 实用别册	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13
Ý	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灾厄重生 真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG A · RP	25 25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 22 2	192 193 194 192 193 194 197 199 174 178 182 174 175	白金般堂 攻略透解 白金略透解堂 攻略透解堂 人类微彩 Review 游戏工厂房 黄金服 Review 实惠别则房 黄金服 Review 实用别殿	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13 16
Ÿ	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灰厄重生 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG AVG ACT ACT ACT	25 25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 23 23 23	192 193 194 192 193 194 197 199 174 174 178 182 174 175	白金般堂 攻略透解 白金略透解堂 攻金融透解堂 人类金融 Review 游戏 Review 游戏 思别 医 下息用别册 下意 田别姆 下意 用别殿 下意 用别殿 下意 用别殿 下意 用别殿 下意 用别殿	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13 16 152 158
Ÿ	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灰厄重生 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG AVG ACT ACT RPG	25 25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 23 23 23	192 193 194 192 193 194 197 199 174 174 178 182 174 175 176	白金般堂 攻略透解 白金略透解堂 攻略透解堂 人类微彩 Review 游戏工厂房 黄金服 Review 实惠别则房 黄金服 Review 实用别殿	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13 16 152 158 104
Ÿ	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灰厄重生 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG AVG ACT ACT ACT	25 25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 23 23 23	192 193 194 192 193 194 197 199 174 174 178 182 174 175	白金般堂 攻略透解 白金略透解堂 攻金融透解堂 人类金融 Review 游戏 Review 游戏 思别 医 下息用别册 下意 田别姆 下意 用别殿 下意 用别殿 下意 用别殿 下意 用别殿 下意 用别殿	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13 16 152 158
Ÿ	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灰厄重生 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真 · 恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG AVG ACT ACT RPG	25 25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 23 23 23	192 193 194 192 193 194 197 199 174 174 178 182 174 175 176	白金般堂 攻哈透際 一位 中華 中華 中華 中華 中華 中華 中華 中華 中華 中華 中華 中華 中華	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13 16 152 158 104
Ÿ	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灰厄 重生 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂及 第 11 个来访者 真·恐杯惊魂及 第 11 个来访者	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG ACT ACT RPG RPG	25 25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 22 2	192 193 194 192 193 194 197 199 174 174 178 182 174 175 176 194	白金般堂 攻哈医 安全 安全 安全 安全 安全 安全 安全 安全 安全 安全 安全 安全 安全	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13 16 152 158 104 205
Y	信长之野望 天道 威力加强版 信长之野望 天道 威力加强版 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 伊苏 塞尔塞塔的树海 灰厄 重生 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·恐怖惊魂夜 第 11 个来访者 真·三国无双 NEXT 真·三国无双 NEXT 真·三国无双 NEXT 红金战机 W 纸盒战机 W	SLG SLG A · RPG ACT AVG AVG AVG AVG ACT ACT RPG RPG RPG	25 25 25 25 25 25 25 22 22 22 22 22 23 23 23 23 23 23	192 193 194 192 193 194 197 199 174 174 178 182 174 175 176 194 194	白金融豐解 白攻合縣透解 白攻合縣透解 一攻合果 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次	135 178 100 170 205 36 114 244 38 174 13 16 152 158 104 205 234

掌usp 幸运大道设

参与方式: 只要在2013年4月10日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020), 您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第202辑上公布, 敬请关注。















亦沉语加赞加厂商及四贴

GBalpha

GBalpha (中国) 有限公司



UNG U DIGITAL

《掌机王SP》第1917 辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品,请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系,提供详细的中奖信息 和电话以便查询,多谢配合。读者服务部电话:0931—4867606,Email:pgking@263.net

一等火 导网。电照

2名

三等奖 6省 章加周边

厦门市 蔡文龙 东莞市 赖静怡 上海市 邱大同 上海市 叶皓剑 武汉市 赵雪枫

二等奖 6% PSV包

 桂林市
 李虎刚
 厦门市
 钟英鑫

 上海市
 陶思雨
 苏州市
 朱承浩

 济南市
 王一
 湖州市
 邹今航

《掌机王SP》第198辑DVD问答—中奖名单

石家庄市 刘梁 宁波市 陆廷宇 马鞍山市 许少玮



DVD光盘 肉容

■任天堂网络直播会2:21

朋友聚会 新生活

雷顿教授与超文明A的遗产

妖怪手表

触摸侦探 滑子菇大繁殖

龙珠英雄 终极任务

超级机器人大战UX

恶魔城 暗影之王 命运之镜

真·女神转生N

怪物猎人4







■032237199辑 小编审碟幕后花鶯

游戏展望台

杀戮地带 佣兵

罪恶装备 XX 重音 核心 PLUS R

海贼无双2

召唤之夜5

七龙战记2020- ||

雀圣学园 时空魔法





劲作直击 闪乱神乐观者对决少女们的证明



机王SD》200辑纪念MV



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在本次的光盘中,哪位小编为大家表演了魔术?

A: 阿鲁

B: 马修

C: 胧月





附送精美赠品。口袋玩家圆珠笔

已上市 各地报刊亭有售

口袋玩家

《口袋妖怪》的专门志,收录游戏、动画、漫画、卡片、周边、故事……尽在其中!

《口袋玩家》春节开年大抽奖

2013春节开年头奖。3DS正版游戏

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》!

春节假期、寒假已经过去,本辑我们春节开年大抽奖的大奖是3DS正版游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》,赶快来参与吧!

影视动漫

2013剧场版跟踪报道(第二弹)

老牌人气神兽和新精灵相继登场,来了 解2013剧场版的更多消息吧!

游戏前哨站

口袋妖怪 X·Y

一起来关注第六代《口袋》正统作的 F情报!

游戏前哨站

口袋妖怪大乱斗U

对应任天堂最新家用机Wii U的高清《口 络好怪》。来了!

专题企划

2012口袋要闻大盘点

一起来回顾2012年围绕《口袋妖怪》所 发生的大事和有影响的事件吧!

专题企划

《口袋妖怪》16年(特别篇)——TV 超世代

随着第三代《口袋妖怪》的发售, TV动 画也进入了新时代, 新女主角小遥和大家一起 畅游芳缘大陆!

研密師

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门 与无限迷宫》补完计划(2)

本辑带来游戏登场全部精灵的出设地 点,让所有精灵进驻我们的口袋乐园吧!

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题(一)

《口袋妖怪详尽分析》新的专题系列开 始连载,全都是非最终形态的精灵,本辑带来 妙蛙草、皮卡丘、尼多利、皮皮和六尾。

PSV专辑

VOL.5

VUL.

大16开208页+影像DVD光盘

收录攻略预览

忍者龙剑传 Σ2 加强版

狡狐大冒险 时空神偷 | 未知海域 宝藏之战 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明 | 恶魔之眼 限界凸骑 怪物卡片对决



封面待定

实用与收藏兼备的 PSV权威杂志

联合《游戏机实用技术》与《掌机王SP》众编辑制作的PSV专辑,转眼已经来到Vol.5。随着SCE宣布PSV降价,狩猎巨作《灵魂献祭》等新作发售,新一轮PSV风潮正在爆发。本辑的攻略部分将主打《灵魂献祭》、《梦幻之星在线2》以及《心灵传说P》,此外还有《忍者龙剑传 Σ 2加强版》、《闪乱神乐忍者对决少女们的证明》、《狡狐大冒险时空神偷》等近期热门作品。此外依然少不了PSV的最新动态、新作介绍、主机导购以及专题。

2013年3月29日 全国上市

